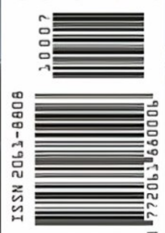
XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

DEC-JAN 2010 007. szám



GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket Kívánunk!





Elérkezett hát 2010 vége, s egyben az idei utolsó Konzol Magazin is. Mozgalmas hetek vannak mögöttünk, de meglátásom szerint megérte a fáradozás, hiszen ismét egy igen erős felhozatallal megtöltött 82 oldal vár rátok. A munka mellett kijutott a szórakozásból is, az Assassin's Creed és a Gran Turismo 5 launch partikon jó volt találkozni több olvasóval, kollégával.

Végre tényként kezelhető a már említett Gran Turismo 5 megjelenése, ami oly sok év után immáron megérdemelt helyén, a PlayStation 3-ban pörög. Igyekeztünk Krisznek minden lehetséges információt megadni, hogy közel 8000 levezetett kilométer mellett a lehető legjobb összképet írhassa le nektek a Polyphony új etalonjáról. További újdonság, hogy a lapzárta pillanatában futott be az Uncharted 3 hivatalos bejelentése, és hozzácsapva az a hír, hogy nyomtatott sajtóként elsőként számolhatunk be a patinás sorozat legújabb tagjának legfrissebb tudnivalóiról – mindehhez exkluzív képek is társulnak. Az év végi utolsó hajrában a Wii is bekeményített, két erős cím, az Epic Mickey és Donkey Kong Country Returns képében. Meglátásom szerint jó év volt az idei, attól függetlenül, hogy ki épp melyik platform tulajdonosa, rajongója, mindegyikre érkezett idén több nagyágyú, igazi minőségi AAA-s alkotás. Ajándékként a lap történetének eddigi legnagyobb nyereményjátékát hoztuk tető alá nektek, játszatok és sok szerencsét mindenkinek!

Fontos! Az ünnepre való tekintettel a magazin két különböző borítóval jelent meg ugyan, de ez ne tévesszen meg senkit: a tartalom mindegyikben ugyanaz. A bevezető alatt láthatjátok a két változatot!

Végszóként „csak" annyit, hogy elsősorban köszönöm minden olvasónknak, hogy idén minket választottak, valamint az összes kollégának, akik végig együtt dolgoztak a lapon. Ezúton is kívánok nektek békés, boldog karácsonyi ünnepeket, és olyan jó új esztendőt, aminél még álmodni se mernétek jobbat. Találkozunk tehát jövőre, pontosabban egy hónap múlva, addig is jó olvasást!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!





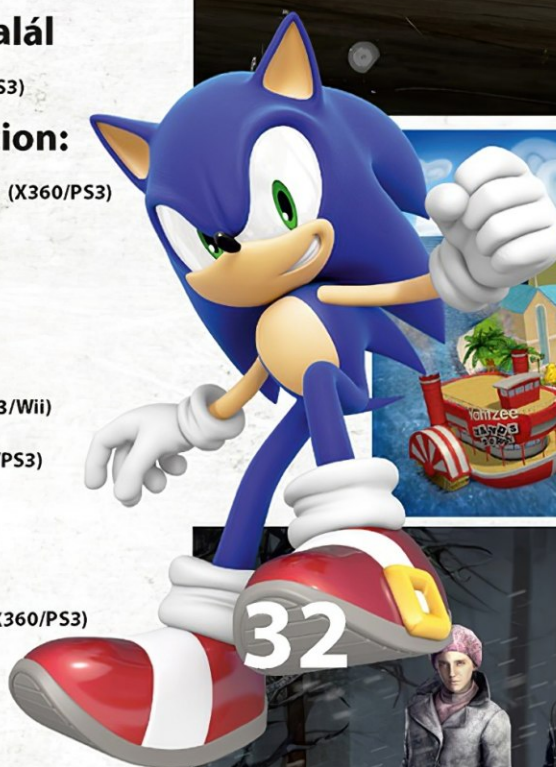
TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

BETEKINTŐ

TESZTJEINK











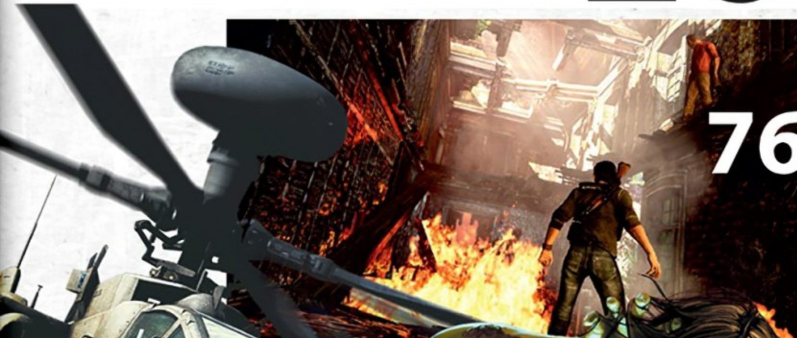




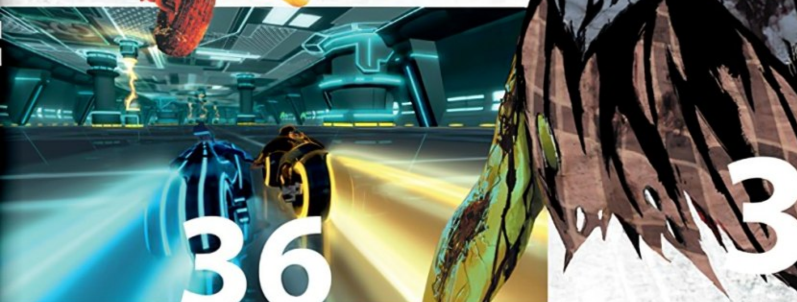












ROVATAINK











Havi Pachter adag

Hogy ne maradjatok „ipari jóslatok" nélküli e hónapban sem… A Wedbush Morgan Securities elemzője most „magzatokra" támadt! Bulvárosan hangzik ez a kijelentés ugye? Pedig valóban így van. A még piacra sem került PSP2-t és a 3DS-t ostorozza, hisz szerinte például az előbbi már a megjelenése napján halott konzol lesz. Itt még mindig nem áll meg. Szerinte a kézi konzolok piaca bajban van és a DS csillaga is leáldozóban jár, míg az Apple termékei lassan átveszik az uralmat ezen piac fölött is. Azért azt is hozzáteszi, hogy a 3DS még egy ideig kinyújtja a handheld piac élettartamát, de végül az új mobil eszközök, mint pl. az iPod Touch fognak győzedelmeskedni. Felvetéseit azzal magyarázza, hogy míg egy Tetris játék ára DS-en 20 dollár, addig ugyanazt a játékot iPod-ra már 1 dollárért vagy akár ingyen is letölthetjük.





Drágul

Nyilvánosságra került pár érdekes adat a 3DS-re és DS-re való fejlesztés költségeiről. A Harvest Moon játékok fejlesztője, a Marvelous Entertainment számításai szerint az új Nintendóra szánt játékok fejlesztési költségei jócskán meghaladják majd az elöd játékaiba beleölt pénz mennyiségét. Szerintük legjobb esetben is legalább 70 millió jenes, közel 840 ezer dolláros végösszeggel kerülhet majd piacra egy 3DS játék, bár a komolyabb címek akár 150 millió jent, vagyis közel 2 millió dollárt is felemészthetnek majd. Ezzel szemben japán források szerint egy low-cost DS játék fejlesztése 2009-ben 4,4 millió jent kóstált és 44 milliót az átlagos játéké, ami kb. 50 és 500 ezer dollárt jelent átszámítva. Ha ez valóban így lesz, rengeteg fejlesztő pártolhat el majd a Nintendótól, és akkor talán még Pachter e havi jóslatának lesz igaza…

Ha már fejlesztési költségekről volt szó

Nézzük sorjában át, hogy mennyit is kóstálhat egy konzolos videojáték fejlesztése! A Nintendo Wii esetében óriási a szórás. A 2 millió jenes (24 ezer dollár) végösszegtől a 116 millió jenig (1,4 millió dollár) terjed egy átlagos Wii játék fejlesztésének költsége (Japánban). Egy PSN vagy XBLA cím esetében viszont a jóval kedvezőbb és könnyebben megtérülni látszó 80 ezer dolláros átlag költségekről beszélnek, míg egy lemezen megjelenő nem AAA cím elkészítése PS3-ra és XBOX 360-ra is 3 millió dollár körül mozog. Egy három A-s játék költségei ettől jóval drágábbak lehetnek, gondoljunk csak a Grand Theft Auto 4-re, mely 100 millió dollárt emésztett fel, de más nagyobb játékok is bőven 40 millió dollár környékén állhatnak meg a fejlesztés végén.



Gyorsuló-lassuló

Ez jellemző most a PS3 és a PSP firmware frissítéseinek gyakoriságára. Míg a PSP-re már jó ideje nem érkezett újabb frissítés köszönhetően a stabillá tett védelmének, addig a PS3 kap egyre gyakrabban hibajavítást. A PSP hosszas kihagyás után november 23-án kapta meg legújabb, 6.35-ös számú szoftverét, míg a PS3-ra december 6-án érkezett a 3.55-ös sorszámú frissítő csomag. Mindkét rendszer frissítésére lehetőség van online vagy offline is, bár utóbbihoz a hivatalos oldalról egy adathordozóra (Memory Stick vagy pendrive) kell letölteni a szoftvercsomagot. Az online való játékhoz mindkét konzol esetében kötelező a legújabb FW használata. Ezt mindenképp tartsátok szem előtt!



Könnyen elcsábulnak a vevők

A Halo Reach kapcsán már korábban hírt adtunk róla, hogy az eladási statisztikák az utóbbi időben bizony nem mindig hozzák a papírformát. A Reach után a Call of Duty: Black Ops is „áldozatául" esett az ütős felhozatalnak. Persze most csak az angol toplistákat vesszük alapul, hisz rájuk jellemző a leginkább az óriási vásárlási kedv. A Black Ops-ot, bár a Halo-val ellentétben a második héten nem sikerült még kiütni az első helyről, az Assassin's Creed Broderhood jócskán megszorongatta és meg sem állt addig, amíg a COD-ból 85%-al fogyott kevesebb, mint előző héten. A COD megjelenésének harmadik hetén átmenetileg le is került a trónról, a GT5 vette át azt, bár igaz, a legutolsó jelentés szerint visszaszerezte első helyét. Ha folytatódik ezen tendencia, vagyis a sikerjátékok télre ígért folytatásai piacra kerülnek és ekkora számú vevőt csábítanak el, korántsem teljesülhet az elemzők jóslata, miszerint a Black Ops sikeresebb lesz, mint elődje a Modern Warfare 2.



Humbug

A PSP haláláról szóló találgatások, érvelések csupán üres frázisoknak tűnnek, amikor a japán piacon zajló események kerülnek ismét a hírek középpontjába. Hazájában ugyanis 2005-ös debütálása óta nem ért el akkora sikert szoftver és hardver értékesítés terén, mint most december 1. és 5. közt, amikor is megjelent a Monster Hunter Portable 3rd, a kézi konzol „zászlóshajó-szériájának" legújabb része. Öt nap leforgása alatt több mint 2 millió szoftver és 300 ezer új gép talált gazdára, megnégyszerezve a PSP előző heti eladásait és új rekordot beállítva a Monster Hunter Portable sorozatban, melynek minden egyes epizódjáért már eddig is tömeghisztéria tört ki a japán boltok előtt. Ilyen adatok láttán jogos lehet a Sony és a japán kiadók bizalma a PSP2-ben is, hisz náluk koránt sincs veszélyben a PSP pozíciója – bár reméljük, ez nem azt fogja jelenteni, hogy a jövőben kevesebb játék, és azok is jóval később szelik majd át az óceánt PlayStation Portable konzolokra.



Megjósolták, beteljesült

Még az idei év szeptemberében jósolta meg Kudo Tsunoda a Microsoft Kinect-ért felelős szóvivője, hogy az új kontroller nélküli eszköz lemossa a piacról az Apple iPad-jét. Igaza lett! Míg az iPad 28 nap alatt érte el az első milliót és kerek három hónapra volt szüksége a 3 milliós határ átlépéséhez, addig a Kinect már az első 25 napban 2,5 millió értékesített példánynál tartott. Bár a két termék közt árban is óriási különbség van, hisz az almás cég high-tech kütyüje esetében 500 dolláros minimál árat számolhatunk, addig a Kinect ennél jóval „olcsóbban", 150 dolláros fogyasztói áron került forgalomba, ha nem számoljuk a Kinect-tel csomagban árusított XBOX 360-ak árát, mely még így is egy százassal van a legolcsóbb iPad árcímkéjén feltüntetett érték alatt.





A válasz: Battlefield 3!

Az EA komolyan gondolja, hogy megtöri az Activision uralmát az FPS játékok közt, és egy Call of Duty gyilkos játékkal jön elő. John Riccitiello, az Electronic Arts házi megmondó embere beszélt arról, hogy megtörik a rivális dominanciáját és a Bad Company 2-re alapozva, mely a kritikusoknál fej-fej mellett halad a Black Ops-szal, jobb játékot készítenek majd, mint amivel az Activision kijöhet. Hátszélnek pedig a Crysis 2-t és a Bulletstorm-ot tekintik, de már a Battlefield 3-ra koncentrálnak, hogy az FPS játékokat egy új szintre emelhessék, fölé annak, amit a Call of Duty széria nyújtani tudhat.



A Sony ismét kitart...

... az új technológia mellett. Több mint 50 darab 3D támogatással ellátott játék fejlesztésén dolgoznak a Sony PlayStation 3 részére melyből húszon belső stúdiók, a fennmaradókon pedig az új vizuális élmény mögé felsorakozó third party fejlesztők munkálkodnak. Úgy látszik, komolyan veszik ennek a „formátumnak" a bevezetését is, ugyanúgy, mint annak idején a Blu-ray technológiájának létjogosultságáért vívott harcukkor a többi új típusú adathordozóval szemben. Egy firmware frissítéssel már korában mindenki számára ingyenesen elérhetővé tették ezt a funkciót a PlayStation 3 rendszereken, így most már a játékfelhozatalnak kell „rávennie" az embereket a 3D TV vásárlásra és ez eddig úgy néz ki, sikeres stratégiának bizonyul.



Fukubukuro

Így nevezik Japánban azt a csomagot, melyet a videojáték boltok állítanak év végén össze a nem értékesített játékokból. A hihetetlenül alacsony ár mellé természetesen meglepetés is dukál, mert a csomag valódi tartalmát csak akkor ismered meg, amikor már kibontottad. Ennek az év végi akciónak már több évre visszamenő hagyománya van a szigetországban.
Az akció láz itt még nem áll meg. Idén év végén a japánok egy csomagban megvásárolhatják a Nintendo Wii konzolt és az összes eddig (Japánban) megjelent játékot (408 db), mely – piaci értéke 2,3 millió jen (kb. 27 ezer dollár) helyett – kereken 1 millió jenbe (11 900 dollár) kerül. Azért, hogy kedvenc őrültjeink hűek legyenek magukhoz, ebbe is belevittek egy kis csavart, ugyanis a csomag csak limitált darabszámban kerül piacra és azok kaphatnak jogot a vásárlására, akik előzőleg ki lettek sorsolva egy tombolán. Ha így tekintjük, az értékesített tombolák bevételéből bőven megtérül a különbség, főleg úgy, hogy a győztesnek még így is ki kell fizetnie az 1 millió jent.



Platformot vált a Double Fine

Tim Schafer a Brütal Legend sikertelensége és a csapat körül kialakult parázsló vita után most úgy döntött, hogy más platformon próbálkozik ezúttal. Legújabb játékáról még nem mondott konkrétumot, de elárulta, hogy Nintendo Wii konzolra fog érkezni. Ezek után már csak azt kérdezném, hogy valóban a kiadó hibája volt-e a Brütal Legend bukása, hisz most amikor a Move és a Kinect van a középpontban és a Wii-re már szinte csak a Nintendo saját játékai fogynak jól, miért érné meg Wii exkluzív játékkal kijönni?



Tradicionális hely

ACTIVISION

Így nevezte Bobby Kotick Activision góré azt a piaci szegmenst, melyben jelenleg játékokat forgalmaznak. Mindezt annak kapcsán, hogy a Reuters Global Media Summit (Globális Média Csúcstalálkozó) előadásán a casual játékok piacáról kérdezték, miszerint az Activision be kíván-e lépni a mobil eszközök és webes szociális hálók piacára? Kotick nyilvánvalóvá tette, hogy bár ezen piac népszerű, cége egyáltalán nem lát lehetőséget arra, hogy a „tradicionális helyét" feladva átlépjen vagy betörjön máshová is.

VILÁGOK ÉPÍTŐI

- grafikusok a játékfejlesztésben

E hónapban ismét a videojáték fejlesztés mikéntjének világa felé vesszük az irányt, és nagyvonalakban felvázoljuk, hogy azok, akik a szakma iránt érdeklődnek, milyen szakirányok közül választhatnak: melyek lehetnek azok, amik érdeklődési körükhöz talán a legközelebb állhatnak – így e hónapban a grafikusok munkáját tárgyaljuk ki.

Bennünk, a konzolos videojátékok megszállottaiban egyszer, vagy akár többször, biztosan felmerül az a gondolat, hogy „Mi lenne, ha mi is videojáték fejlesztők lehetnénk?". Tíz játékosból kilenc legszívesebben játéktesztelő lenne, hisz a kívülállók számára a szakma ezen ága a misztikum ködébe burkolózik, és azt hiszik róla, hogy a tesztelő egész napos elfoglaltsága nem más, minthogy jobbnál jobb játékokkal játsszon – bár sajnos ez koránt sincs így. A képzeletbeli „videojáték fejlesztésben mi legyek, ha nagy leszek" dobogó második fokán a 3D Artist, elterjedtebb nevén 3D grafikus vagy modellező áll, de a többség még mindig úgy gondolja, hogy ha játékfejlesztő szeretne lenni, bizony a programozási nyelvek világában kell elmélyednie és ezért sokakban a gondolat csírájában hal el mert pl. a matematika és a bonyolult programozási nyelvek nem állnak közel hozzájuk. Előző cikkeimben már kifejtettem, hogy a mai játékfejlesztés világa korántsem olyan, mint amilyennek azt a közhiedelem tartja. A művészek, - nevezzük őket kreatív szakembereknek -, számbeli fölényben átvették a vezetést a programozóktól, hisz a mai kor játékainak tömérdek mennyiségű tartalomra van szüksége, és így nagy létszámú fejlesztőcsapatra, mely ezeket megalkotja. Természetesen az AAA címekről beszélek, melyek korongját kedvenc konzolunk meghajtójába behelyezve élvezhetjük a játék nyújtotta élvezetet. Az ilyen címek mögött bizony sok esetben óriási gárda áll, melyben a feladatokat szakterület szerint osztják fel, így a legapróbb fűszáltól kezdve a legkomplexebb pályastruktúráig a játék minden eleme külön munkafolyamatként lebontva készül el az erre szakosodott emberek keze alatt.

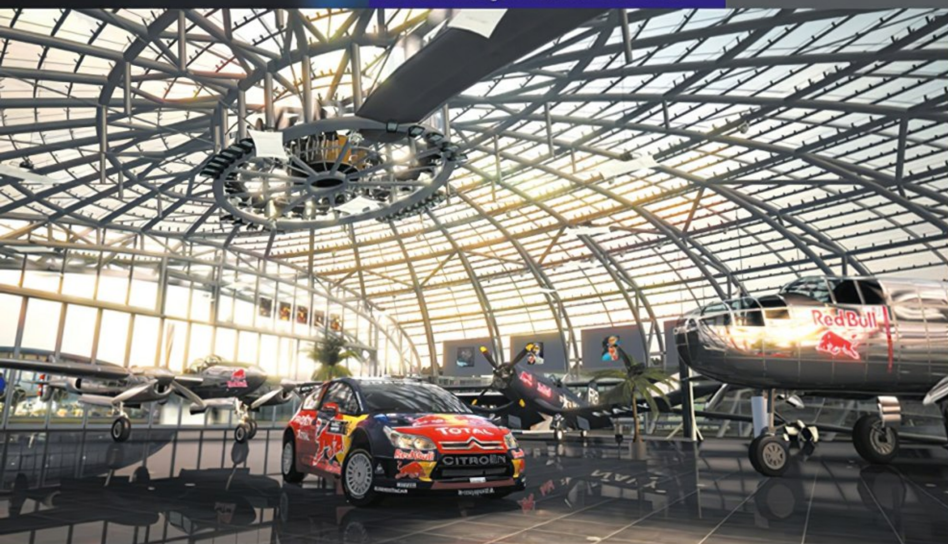




A kreatív szakemberek nem kódokkal dolgoznak, hanem ceruzával, tollal és egérrel. Van aki papírra veti a modellek, pályák elgondolásait, van aki ezekből kész modelleket, pályákat kreál, van aki a mozgásokért, animációkért felel és van, aki felügyeli ezen munkálatokat, tanácsokat ad, meghatározza azt az egységes látványvilágot, amit a közösen dolgozó, de egyéni stílussal rendelkező szakembereknek meg kell teremteniük a játékban.

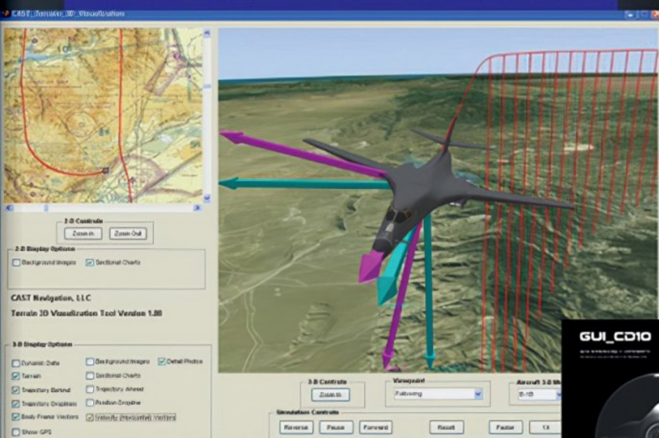
Mik is ezek a specializációk, melyekhez fontosabb a kreativitás, mint a programozási tudás?

Kezdjük is a legelején! Bár a Concept Artist nem tervez 3D-ben, mégis fontos szerepet tölt be a csapatban (ezért is sorolom ide jómagam), hisz a dolga a modellek, pályák látványtervének elkészítése. Koncepciókat, elgondolásokat vet papírra vagy készít el digitálisan, hogy azok alapján a modellezők nekiállhassanak a munkálatoknak. Ügyes rajztudásra nem csak neki van szüksége, hanem a Texture Artistnak is, aki a modellek textúrájáért, kicsit durván fogalmazva külső megjelenéséért felel, így már a kész 3D-s modelleken is munkálkodik. Ő festi meg a modell színét, ő ad matériát az anyagoknak hisz munkája nélkül a vas nem látszódna vasnak, kő kőnek, bőr bőrnek és így tovább.

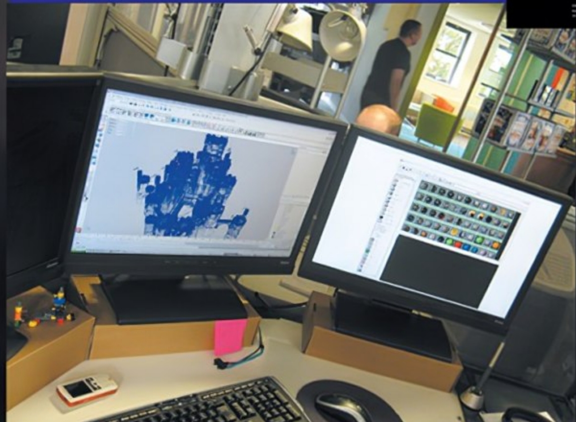




A 3D Artist talán az egyik legszélesebb körű tevékenység mely több specializációra oszlik szét. A Character Artist egyik fő feladata az organikus modellezés, ami nem azt takarja, hogy élő szövetekkel dolgozik, mint alapanyag, hanem élőlényeket kreál, legyenek azok humanoidok, állatok vagy szörnyek. A főhős karakterétől kezdve a bolygót ellepő idegen életformáig minden az ő reszortja. Az ilyen szakember számára az anatómia ismerete alapkövetelmény, de széleskörű tudásanyaga közé tartoznak a különböző korabeli viseletek is, ahogyan képesnek kell lennie járművek, tehát



nem csak organikus modellek elkészítésére is. Az Environment Artist felelős a pályán látható összes többi elem modellezéséért. Az utcán heverő üres sörös doboztól az egész teret kitöltő gépezetekig, épületekig mindent ő alkot meg. Ezen szakemberek az építészeti stílusokban és a Hard Surface Modellingben, vagyis a kemény felületű tárgyak modellezésében jártasabbak.
3D-s modellekkel dolgozhat (de nem minden esetben) még a GUI (Graphical User Interface) Artist is, aki a játék kezelőfelületéért felelős, bár neki már bizonyos szintű programozási ismeretekre szüksége van, hisz



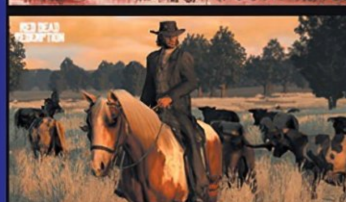
a menüpontokat funkciókkal látják el, és természetesen az egyik legvonzóbb szakterülete ennek a szakmának a Level Designer, aki a pályák megtervezéséért és azok berendezéséért felelős. (Az ő munkájukat egészítheti még ki az FX vagy VFX (Effect, Visual Effect) Artist, akik közt bizony sokszor elkülönülnek azok, akik külön a bevilágításért, hang és képi hatások elhelyezéséért, időjárási viszonyok modellezéséért, stb. felelősek.) A Level Designer munkája során rengeteg olyan tapasztaltra kell, hogy támaszkodjon, melyeket vagy a való életből vett, vagy tanulás útján szerzett meg. Egy élethű háborús övezet vagy akár egy sci-fi űrhajó fedélzetének megalkotása komoly tervezést igényel. Egy gyárépület csarnokának úgy kell kinéznie, mint ahogyan a valóságban is. Logikusan kell elhelyeznie az elemeket, akadályokat, fedezékeket a pályán. Méretarányos tereket kell létrehoznia. Ügyesen kell felhasználnia minden modellt, melyet a munkatársak készítettek el a pályához.

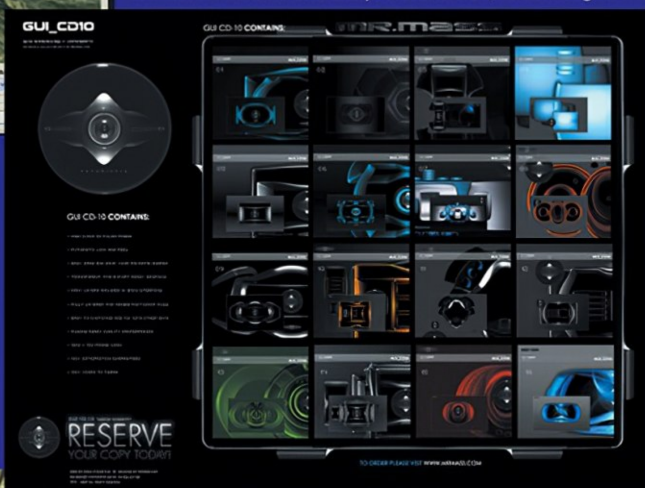


Az Animator-ok életet lehelnek az élettelen modellekbe az apró mozdulatoktól egészen a komplex mozdulatsorokig - legyenek azok a karakterünk fegyverének újratöltése vagy csupán egy apró biccentés a fejjel. Az ő dolga a MOCAP (Motion Capture) stúdió által felvett mozdulatok feldolgozása, és ha szükséges korrigálása, pl. ha egy 6 méter magas szörny animációját kell megalkotnia, de a MOCAP stúdióban a mozgását egy 170 cm magas színész játszotta el.
Nem mondom, hogy pontos a meghatározás, hisz sok esetben a határok elmosódnak, de nagyvonalakban ezek lennének azok a specializációk, melyek a 3D-s modellezéssel kapcsolatosak a játékfejlesztésben. Természetesen mindegyiknek megvan a maga junior és senior ága is, mondhatni tanítvány és mester fokozata és bizonyos esetekben, ha szükség van rá, még jobban felosztják ezen specializációkat, hogy a lehető legjobb végeredményt érjék el. Ez a szakma nem atomfizika. Kitartó tanulás és türelem szükséges hozzá, és mindenki megtalálhatja a számára legkézenfekvőbb szakterületet, ha azt valóban odaadással és minőségien képes végezni.











nomad

Vélemények Japánról egy japántól

A japán társadalom számára nagyon fontos az érzelmek világa – még ha rendszerint nem is tudják-akarják olyan egyértelműen kinyilvánítani vagy befogadni az érzéseket, mint a nyugat embere. Ez talán visszavezethető a híresen-hírhedt japán munkatempóra (amit már többször is említettem e cikksorozatban), vagy a történelmi hátterükre (de ez meg nem lenne magyarázat, hisz a nyugat is átélte a borzalmakat – kivéve az atombombát). Vannak persze olyan napok, melyeken a japán embereket a vidámság és a nyugalom járja át: az ünnepnapokon. Nézzük át ezeket az év kezdetétől a végéig. (Mindegyiket megjelölöm a listán, de csak párat fogok részletesen leírni, amiket fontosnak gondolok.)

Január

1. Újév

Indítsuk a sort az Újévvel, ami a japánok számára a legfontosabb ünnepek egyike. Az ünnep január 1-3-ig tart. Ebben az időben az emberek, amikor találkoznak egymással, ezzel a mondattal köszönnek: „ake-mashite-omedetou-gozaimasu" – jelentése „Boldog Újévet". A japánoknak a legfontosabb talán az ünneplésnél a kiváló étel, így ebben az időszakban sem maradhatnak ki a különlegességek. Sokan osechi ryorit esznek, amit Jubako dobozban tálalnak. Maga az étel különböző rétegekből áll, művészileg és színvilágában is gazdag látványt nyújt a szemnek. Most jön az érdekesség: a dobozban rejlő ételek jelentése. Tehát ami benne található: édes fekete bab (az egészségért), heringikra (a termékenységért), tazuruki – teriyaki izű kis szardínia (a jó termésért), kurikinton – édes gesztenye, édes burgonyapürével (a boldogságért), stb… Az ételeknél maradva hagyomány, hogy desszertként mochit (jobban nem tudom lefordítani, mint rizstorta) esznek az ünnepek alatt. Ha a mochi vonalon maradunk, akkor a zouni (rizstorta leves) is egy kelendő étel ilyenkor. Na, de elég is volt az ételekből.





Az emberek az újévi ünnepeket otthon, csendes környezetben töltik el, a különböző ételek fogyasztásával. De vannak hagyományok, például a gyerekekre vonatkozóan is: mondjuk a pénzajándékozás (otoshidama). Mit is jelent ez? Általában ebben az időszakban a gyerekek készpénzt szoktak kapni a vendégektől, amit kis borítékokban szoktak átadni. Tehát ha japán családhoz készülünk az ünnepek alatt, ne feledkezzünk meg erről a hagyományról (Japánban erre az alkalomra külön gyerekeknek legyártott mintás borítékokat lehet vásárolni, hogy minél szebb és aranyosabb legyen az „ajándék").



Hagyomány az is ilyenkor, hogy meglátogatják a közelben lévő templomokat és szentélyeket, hogy imádkozzanak biztonságukért, egészségükért és jó szerencséért. Ezt a folyamatot nem is mondanám vallásos dolognak, inkább tradíciónak (teljesen eltérő az ő vallási gondolkodásuk, mint a nyugati emberé). Ilyenkor, ha a templomok vagy szentélyek közelében vagyunk, láthatjuk, hogy tömegesen látogatják meg őket az emberek. Egyes helyeken pár millió ember fogadását is várják.

Ahogy látjátok, van különbség a nyugati ünnepléshez képest. A japánok ezt az ünnepet inkább családi tevékenységnek fogják fel, tehát nem a nagy bulizásokról szól, mondjuk mint itthon, Magyarországon.

2. Hétfő – Seijin-no-hi

A felnőtté válás ünnepét minden évben január második hétfőjén tartják meg (érdekes, hogy 1999-ig január 15-e volt megjelölve). A japán neve Seijin no hi. Az ünnepeltek azok a fiatalok, akik betöltötték a 20. életévüket, és ezzel beléptek a felnőttkorba. Ilyenkor mindig nagy bulikat tartanak. Emlékszem, mikor én is ott ünnepeltem a 20. születésnapomat, nagy banzai volt a haverokkal. Nagy élmény volt! A japánoknál, akik betöltötték a 20. életévüket, legálisan vehetnek szeszesitalt és dohányárut, és ettől kezdve szavazhatnak is. Ez az egy nemzeti ünnep.

Február

3. Setsubun

Február 3. a (jobban nem tudom lefordítani) „Bab Dobás Fesztivál", ami egy nappal előzi meg a Risshunt (a lunar naptár szerint a tavasz első napja). Tudom érdekesen hangzik, de még érdekesebb az alkalom is. Azért leszögezem, hogy ez nem egy nemzeti ünnep, de érdemes megemlíteni. Tehát az emberek tradicionálisan fognak egy marék sült szójás babot



otthon és eldobják, közben ezeket mondják: „oni wa so to" (jelentése – „távozzatok démonok"), „fuku wa uchi" (jelentése – „jöjj be boldogság"). A hiedelem azt mondja, hogy az emberek egészségesek és boldogok lesznek, ha felszednek és megesznek annyi babot a földről, ahány évesek. Csak hogy ne maradjon le az étel, hagyomány, hogy ilyenkor szerencse sushi-t esznek.





Sok „babdobó" ceremóniát tartanak templomokban és szentélyekben is, az országban sok helyen. Itt is felszedegetik az emberek az eldobok babokat, hogy szerencsét hozzon. Ami még érdekes lehet (ha valaki ilyen tájban látogat Japánba), hogy a főbb attrakció, mikor szumóversenyzők végzik el a mamemakit (bab eldobása).



11. Kenkoku Kinenbi

Egy nemzeti ünnep a japánok számára. Ezen a napon ünneplik a császári vonal megalapítását, ez Jimmuhoz köthető, az első japán császárhoz.

14. Valentin nap

Ez ugyebár nem csak a japánoknál van, hisz globális esemény. Alapjában véve egy ünnep, mikor a férfiak csokoládét és miegymás dolgokat ajándékoznak a nőknek. Nyugaton inkább a „párok" ünnepe, Japánban inkább a nőkről szól. Persze nyugaton legtöbbször a férfiak vesznek ajándékot, Japánban viszont nem. Sokszor nők is vesznek férfiaknak csokoládét attól függetlenül, hogy ők nem egy pár, hanem csak munkatársak, barátok, stb… Most jön a trükk! A férfiaknak, akik ajándékot kaptak egy nőtől, viszonzásképpen nekik is meg kell lepni a hölgyeket valamivel. Ez is egy bizonyos napon történik, március 14-én. Igen, még neve is van ennek a napnak, a Fehér Nap. Ezen a napon a férfiak általában cukorkákkal kedveskednek a hölgyeknek, akik csokoládét ajándékoztak Valentin napkor.

Március

3. Hina Matsuri

Japán Lány Fesztivál, más néven „momo no sekku (jelentése – „barackvirág fesztivál"). A történelem szerint a hina matsuri az ősi kínai tisztító rítushoz vezethető vissza, hogy megszabaduljanak a rossz szerencsétől. A Heian korszakban (794-1185) Japánban az emberek szalma- vagy papírbabákat engedtek szabadjára folyón vagy az óceánon, ami elvitte a rossz szerencsét. Ez a hagyomány még mindig él egyes helyeken.







Szokás egyes családokban élő lányoknál, hogy van egy szett hina babájuk, ami kimonóba van öltöztetve. Ezek a babák általában egy időre kikerülnek az otthonokban a Risshun (ahogy mondtam pár sorral előbb a lunar kalendárium szerint a tavasz kezdete) kezdésével március 3-át beleszámítva. Az érdekesség kedvéért elmondom nektek, hogy miből is áll egy hina szett: ohima-sama (császárnő), odairi-sama (császár), sannin-kanjo (három udvarhölgy), gonin bayashi (öt udvari zenész). A babák mellett még található a hina-arare (rizskeksz) és hishi-mochi (rombusz alakú rizs sütemény). Ezek a babák sokféleképen nézhetnek ki, attól függően, melyik régióban vagyunk. Persze ha ünnep, akkor az étel sem maradhat le a listáról. A családok női tagjai ilyenkor chirashi-zushi-t (nagyon színes sushit képzeljetek el), ráklevest, sakura-mochit (nagyon édes rizs torta), és még sok más dolgot fogyasztanak.
Ez nem egy nemzeti ünnep, de egy fontos hagyomány, hogy a lányoknak boldogságot és jó egészséget kívánjanak.

14. Fehér Nap
Ez az a bizonyos nap, mikor a férfiak viszonozzák az ajándékot, amit a nőktől kaptak Valentin napján még februárban.

20. vagy 21. Shunbun no hi
Shunbun a kanji karakterek kombinálása, jelentése „tavasz" és „megosztottság". Tudjuk a szó jelentését, nézzük meg miért is fontos ez a nap. Ez is egy nemzeti ünnep, a tavaszi szünet ekkor kezdődik meg.



Cseresznyefa virágzás
A Hanami (jelentése – „a cseresznyefát nézed, mikor virágzik") is egyike azon japán eseményeknek, ami alapjában véve tradíció, de persze a szem számára is lenyűgöző. Az ünnep eredete a 7. századra tehető, amikor az arisztokraták élvezettel kezdték nézni a sakurát, amiről verseket is írtak. A sakura



Japán számára nem csak egy egyszerű virág, hanem egy igazi szimbólum. Azt mondják, Japánban több mint 400 fajta cseresznyefa található, amik ezt a különleges és szép virágot teremtik. Ami érdekes lehet számotokra, hogy sok japán cseresznyefán nem is terem cseresznye.
Hanami, mint fesztivál egész Japánban megtalálható a tavasz folyamán. A hanami bulik rendszerint igen jól sikerülnek! Emlékszem, mi is csináltunk mindig a barátaimmal. Ilyenkor az emberek általában a természetben vannak, cseresznyefák környékén. Grillezgetnek, iszogatnak egy kicsit, esznek, beszélgetnek, viccelőnek, és a legfontosabb, hogy a fák virágzásában gyönyörködhetnek.
Viszont, ha ebben sem lenne valami „őrültség", akkor nem is Japánról beszélnénk. Ugye az előbb említettem, hogy a természetben szokták a partikat rendezni. Így a legjobb helyekért általában megy a verseny: a helyszínen, vagy egy előre megbeszélt vetélkedőn. Viszont, ha nem szereted a túlzsúfolt helyeket, akkor egy csendes hegyre vagy a kertbe is kiülhetsz. Nem is a hely a legfontosabb szerintem, hanem a társaság, ami körbevesz a szép eseményen.







Április

29. Showa-no-hi
Egy volt császár – Showa – születésnapja.



Golden Week
Mivel április vége és május 5. között sok ünnep van, ezért ezt az időszakot az „Arany Hétnek" hívják. Ilyenkor a legtöbb iroda bezár (10 napra). Az emberek elutaznak, pihennek, tehát ekkor senkinek sem ajánlom a Japánba utazást, mert a szünet miatt minden turisztikai hely tömve van. Április 29. ugye Showa császár születésnapja. A második (május 3.) jeles nap a Kempou-kinen-bi, vagyis az Alkotmány Emléknapja. Május 4. a Midori-no-hi, mikor is hálát adnak a természetnek. A legutolsó ünnep ezen a héten a Kodomono-hi (jelentése – „gyereknap"), május 5., de ez egyben a japán fiúk fesztiválja is. Ilyenkor a fiúgyermekekért imádkoznak, az egészségükért.

Május

3. Alkotmány emléknapja
4. Természet napja
5. Gyereknap – Japán fiúk fesztiválja

Június:

Nincs nemzeti vagy fontosabb tradicionális ünnep ebben a hónapban.





Július:

7. Tanabata
A tanabata egy japán tradíció: az emberek egy tanzaku papírra (kis, színes, hosszúkás papircetlik) felírják a kívánságaikat, amiket egy bambuszrúdra kötöznek. Általában ezeket a színes papírcetlikkel teletűzdelt rudakat az emberek a lakásuk-házuk külső résére szokták helyezni.
A tanabata születése a több mint 2000 évvel ezelőtti időkre tehető, egy kínai meséből eredeztethető. Maga az ünnep ideje régióktól függ, de általában júl. 7 vagy aug. 7.



3. Hétfő – Umi-no-hi
Az óceán napja. Japánban több mint 1000 strand van, ezen a napon az óceánt tisztelik meg.

Augusztus

13-16. Bon Fesztivál
Ez egy nagyon fontos japán ünnep, ilyenkor tisztelik meg az elődöket. A legtöbb japán ilyenkor veszi ki a nyári vakációját.

Szeptember

3. Hétfő – Öregek napja
Ez a tiszteletbeli nap 1947 óta létezik, a Hyogo-prefektúrában került bemutatásra, de hivatalos csak 1966-ban lett. Ezt egyébként más országokban is láttam, de mint Nagyszülők

Napja. Ez a nap is azt mutatja, hogy a japán egy rohamosan öregedő társadalom, de ez a tendencia legjobban Tokióban mutatkozik meg.

23. (vagy 22.)
Ez is egy kevert nap. A legtöbben ilyenkor szoktak megemlékezni az elhunyt szülőkről, nagyszülőkről és egyéb hozzátartozókról.

Október

2. Hétfő: Taiiku-no-hi (sportnap)

November

3. Bunka-no-hi (A kultúra napja)

15. Shichi-go-san
Ilyenkor szoktak imádkozni a jó egészségért a 7 (shichi), 5 (go) és 3 (san) éveseknek.



23. Kinro-kansha-no-hi
Jelentése: a Munka Ünnepe. A II. Világháború után Japán fel- és elismerte az emberi jogok fontosságát és a munkaerő jogait is.

December

23. Tennou-tanjoubi
Heisei császár születésnapja



25. Karácsony
Mit gondoltok, milyen a karácsony Japánban?
Kimutatott tény, hogy a japánok kevesebb, mint 1%-a katolikus – de akkor hogyhogy karácsonyt ünnepelnek? Még egy érdekes tény: az emberek 25-én már dolgoznak, iskolába járnak, tehát nekik a karácsony nem olyan fontos, mint a nyugati embernek. Legtöbben még azt sem tudják, hogy miért és honnan is ered a karácsony fogalma. De mindezek ellenére megtartják magát az ünnepnapot: a városok pompáznak a fényekben, tehát az érzés valahol megvan, hogy mégiscsak karácsony van… vagy mégsem? Mi a fontos: a pompa, az ajándékozás, vagy az eredeti vallási tartalom?
Egyértelmű, hogy a japánok nem a vallási vonatkozás miatt ünneplik meg a dolgot. Ami kell hozzá külsőségekben, az viszont van. Sok nyugati szokást adoptáltak annak érdekében, hogy minél autentikusabb legyen az, amit a különböző amerikai sorozatokban vagy filmekben vélnek felfedezni az ünneppel kapcsolatban. Bár egy kicsit máshogy és más értelmet nyer ez a nap számukra. Ez egy tágabb társasági esemény nekik, nem úgy, mint nekünk nyugatiaknak, akik inkább szűk, csendes családi körben szoktunk ünnepelni. Ilyenkor a japánok nagyobb partikat rendeznek, ezeket bonenkai-nak hívják (általában a „felejtsük el a mostani évet" életérzés uralkodik rajtuk). Ezen az estén sok kószáló, itókás emberrel találkozhatunk az utcákon. Pároknál viszont olyan esemény ez egy kicsit, mint a Valentin nap. Szokás ilyenkor elmenni baráttal vagy barátnővel, megnézni egy karácsonyi tűzijáték-sorozatot, majd utána jöhet az ajándékozás. Mikor én voltam kint a barátnőmmel, érdekes volt azt látni, hogy szinte csak a párok mentek az utcákra, hogy lássák a tűzijátékot. Ez is azt mutatja, hogy a japánoknak szokásuk az, hogy felkapnak egy nyugati szokást, amit addig formálnak, míg az ő ízlésüknek megfelelővé nem alakul. A karácsonyi ajándékozás során szokás egy oseibót átnyújtani (ezt „év végi ajándéknak" szokták nevezni). Az oseibo tulajdonképpen a tiszteletadás egy formája ajándékba öntve: szinte minden eseményre ráhúzható ez a szó, ha ilyen célból ajándékozunk rokonoknak vagy ismerősöknek.
Ahogy látjátok, a szigetországban kicsit szerepet cserélt az újév és a karácsony ünneplése. Újévkor a családok csendes, békés környezetben ünnepelnek. Karácsonykor viszont buliznak egy hatalmasat, az évet búcsúztatva. (Emlékszem mennyit bosszankodtam hogy Japánban évente 3x volt illő – „kötelező jelleggel" – ajándékot adni a barátnőmnek, plusz ehhez jött a születésnap.)

Mint bárhol máshol a világon, a japánoknál is elég sok ünnep van, és az idő múlásával adnak is hozzájuk újakat. Valamit mindig „importálnak nyugatról", és addig módosítják, míg nem lesz egyedi, japános az ünnep.

A végén szeretném megköszönni, hogy 2010-ben rendszeresen olvastátok a japán rovatomat – remélem (majdnem) mindenkinek tetszik. Jövőre is érkezem az érdekes japán témákkal. Addig is boldog karácsonyt és boldog újévet minden kedves olvasómnak!
(Happîkurisumasu! Akemashite omedetôgozaimasu!)

krugman_

KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ

Tisztelt Olvasó! Köszönjük, hogy egész évben megtiszteltél minket a figyelmeddel! Hálánk jeléül igyekeztünk a lehető legnagyobb nyereményjáték-hegyet összeállítani neked. A kérdés könnyű, a megoldáson felül amit kérünk még tőled, hogy a válaszodban jelöld meg sorrendben azt a három ajándékot (játék esetén a kívánt platformot is), amit szeretnél megkapni, ha kisorsolnánk téged. Egy helyes válasz egyben nevezést jelent az összes nyereménytárgyra, a sorrendre azért van szükségünk, hogy ha példának okáért az általad elsőnek megjelöltből már nem lenne, akkor automatikusan a következőre ugorhassunk.

(A dobozképek értelemszerűen az adott platformot is jelölik!)


Prince of Persia: The Forgotten Sands


Shaun White Skateboarding


F1 2010


Singularity

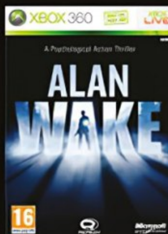

GTA 4: Episodes from Liberty City


Lego Harry Potter Years 1 – 4

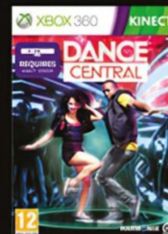

Dead Rising 2


FIFA 11 (2 db)


Crackdown 2 (3 db)


Alan Wake


Halo Reach


Dance Central


Divinity II


Time Crisis: Razing Storm


The Shoot


The Fight: Lights Out


ModNation Racers


The Sly Trilogy

Prince of Persia: The Forgotten Sands póló
Far Cry 2 póló és kistáska
H.A.W.X. 2 póló
Halo Reach póló (2 darab)
DJ Hero póló (2 darab)

A kérdés: hányadik Konzol Magazint tartod most a kezedben?

A levél tárgya Karácsony legyen! A karácsonyi szám nyereményjátékait névsorban köszönjük a következő hazai képviseleteknek: AN-TEC Kft., BSC Kft., CNG.hu Kft., Electronic Arts, Microsoft Magyarország Kft., seven m Kft., Sony Central and Southeast Europe Kft.

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után!
Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. január 10!

TOP 10 - Karácsonyi kiadás

Ehavi tízes listánk kicsit rendhagyóra sikeredett. Karácsonyra hangolódva olyat állítottunk össze, mely akár hasznos is lehet, ha még nem vettél ajándékot olyan valakinek, akit ki nem állhatsz. Fokozatosan haladunk a legrosszabb tízediktől, az első számú legjobb ajándékig. Ha pedig már karácsony után veszed kezedbe eme lapot, és ezek közül kaptál meg valamit, akkor biztosra veheted, hogy akitől kaptad, az csak ki akart veled cseszni (kivéve, ha az első helyezettet kaptad). Viszont rövid tanácsokat is adunk, mit kezdhetsz ezekkel a „remek" tárgyakkal, ha netán a fa alatt találod valamelyiket!

10 Celeb naptár

Fokozottan veszélyes termék, maradandó agyi károsodást is okozhat. A brutálabb, televíziós valóságshow-hősök által jegyzett verziót gyengébb idegzetűeknek kifejezetten nem ajánljuk! Szerkesztőségünk több órás brainstorming után sem jött rá, hogyan is lehetne hasznosan felhasználni ezeket a termékeket. Talán a kazánba implikálva, a felhasznált papír fűtőértéke nyújthat némi kellemes meleget a fagyos téli időkben.



9 Kerámia kalapács

Ez a „nesze semmi, fogd meg jól" szituáció egyik legjobb példája. Rendeltetésére nem használható, dekoratív értéke szinte semmi – bár utóbbit ugyan növelhetjük –, de ki a fene akar a lakásban egy kalapácsot kirakni dísznek? Egyszeri alkalomra tervezödött, talán a legillőbb elhasználása egy porcelán Lennin szobor lehet. Akitől kaptuk, annak köszönetképpen ajándékozzunk szivacs-szögeket.



8 Rózsaszín, plüss farokidomhuzat motorra

Rettentően kellemes életérzést ad, mikor motorodról lepattanva valaki azt kérdezi, miután megsimogatta gépedet: „Ez valódi mókustökszőr?" Aki már motorozásra adta a fejét, kötve hiszem, hogy arra vágyik, hogy a szél belekapjon motorja „cuki szőrszálaiba." Néhány túlontúl feminin-hajlamú entitást talán felszedhetünk vele, és popsinkat is melegítheti, de inkább szabaduljunk meg tőle.



7 Instant vízpor

Egy por, amit felöntesz vízzel, és víz lesz belőle! ÉRTEEED???!!!! Kábé olyan hasznos, mint a felfújható céltábla vagy a napelemes zseblámpa. Szaharai kiránduláshoz ideális, csak elszopogatod és máris tovatűnt a cserepes száj. Tengeribetegeknek ajánljuk, valamint azoknak, akik szívatni akarják a vízipókot.



6 Richard Clayderman CD

Már a CD borító is komoly sokkot okozhat, amint megpillantjuk a Luke Skywalker-frizurás zongoristát. Ám a lemezt meghallgatva folytatódik további kínzásunk. Elsőre még kellemesnek is tűnhet, de egy idő után inkább öncsonkításra serkent minket. A szomszéd szívatására viszont tökéletes, valamint agyaggalamb lövészetre!



5 Fakír párna

Már-már kedves gesztusnak is számítana ez az ajándék, ám nem mehetünk el attól a „szúrós" tény mellett, hogy nem mindenki a szado-mazo kultúrát képviseli. Viszont a 100-as szög mindig jól jön a háztartásban. Biológia-szakosok is felhasználhatják rovargyűjteményük alapjaként, és apróbb konyhai műveletekben is segítségünkre lehet (pl. pogácsa tetejének bevagdalása két mozdulattal).



4 Ördöglakattal ellátott italtartó



Ez már egy egész jó ajándék, hisz piát is szoktak hozzá adni. A hozzájutás viszont már macerásabb, de a paraszt fénykarddal (flex) ez is könnyen orvosolható. Ha le akarsz szokni a piáról, vagy ha le akarsz szoktatni valakit, akkor ideális ajándék. Richard Clayderman CD-vel lehet fokozni a hatást, igazi kínzás is lehet.



3 Hello Kitty-s Darth Vader maszk

Felér egy erős tökön rúgással, főleg ha SW fan vagy. Tipikus esete, mikor valami klassz cuccot kapsz, de mégsem. Ha mégis egy ilyennel ajándékoz meg a sors, szerintem bővítsd ki a felszerelést egy Hello Kitty-s láncfűrésszel, azzal már igazi macsó leszel. Eladni ugyan nem adnám el, hisz annyira azért menő, mint egy plüss Martin-figura.



2 Piaci Wee, Y-box, GameStation

Majdnem a legjobb dolog, amit kaphatsz/adhatsz, csak nem biztos, hogy a józsefvárosi piacon kell ajándékot nézni. Mivel élettartalma viszonylag rövid szokott lenni, utána kitűnően ültethetsz bele virágot, de enteriőr hajlamúak akár fali díszt, könyvtámaszt vagy vízipipát is kreálhatnak belőle. Stresszoldóként bármihez hozzávághatjuk, csak úgy ropog, mikor törik!



1 Bármilyen konzol

Ha ilyet kaptál, téged valaki nagyon szeret (vagy már megunta a nyavalygásod)! Ezt már csak úgy lehetne überelni, ha pluszban még kapsz hozzá egy éves Konzol Magazin előfizetést. Semmi más dolgod nincs, mint hogy 'jáccááál! De összességében, ajándék lónak több nap, mint kolbász és különben is, nem Dunakeszi az embert!



JediEco

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!

























Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 napon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe. A készlet változásának jogát fenntartjuk!

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, Hpeti, InGen, JediEco, karfiol, Krisz, krugman_, Martin, nomad, Petúnia, RBaly, rolmanus

Szerző
JÁTÉK CÍME
4
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

Plakátkampány nyereményjáték eredményhirdetés

Az októberben meghirdetett plakátkampány nyereményjátékunkra beküldött képekből láthatjátok itt a szerintünk legjobban sikerülteket. A szerencsés nyertes **Duchaj Áron**, aki egy általa szabadon kiválasztható játékot nyert.

Gratulálunk!





GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR



THE REAL FULL HD SIMULATOR

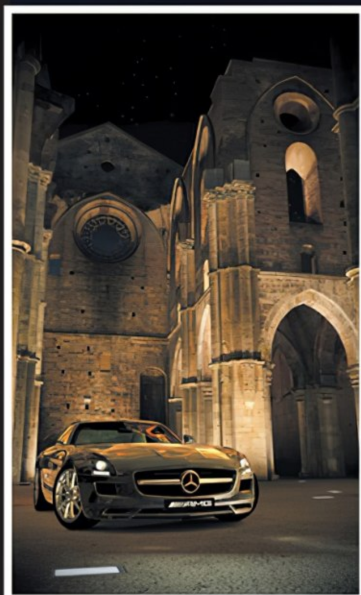
GT LÁZBAN!

Gran Turismo, egy név, mely az elmúlt 12 évben szorosan összeforrott a PlayStation-nel, a '98 tavaszán még javában fénykorát élő konzollal. A Need for Speed III-mal, mint autóverseny etalonnal egyszerűen megdöbbenve fogadtuk egy egészen új stílus debütálását. Szimuláció? Zömmel alig ismert japán autók? Használt verdák? Teljes körű tuningolás? Jogosítványok? Szerelem volt első látásra, egyszerűen borsódzik a hátam visszagondolva a Gran Turismo eredeti intrójára, melynél ugyebár „csak egy hangyányit" volt csúnyább a tényleges játék. Mindenesetre barátaimmal iszonyatosan durván rákattantunk egész nyarat és ószt „végigdzsítizve". Nem csak, hogy végigszenvedve az international jogsit, de kész mérnökké válva az összes sebességváltó fokozat beállításával, downforce és egyéb opciókat nézegetve, és hetekig figyelgetve a tizedmásodperces különbségeket a tesztpályán… aztán jött a GT2 európai autókkal, és egy brutális 2CD-s tartalommal. Uramisten, újabb egy évre elvesztünk, ráadásul nemhogy 100 %-ra kifuttattuk, de személy szerint saját játékot találtam ki a fiúkkal több, mint

200(!) full feltuningolt verdával nemzetek versenyeztetésével. Azóta nem volt még egy ilyen korszak az életemben, mintha csak vártam volna az igazi reneszánsz eljövetelére, pedig próbáltam én azóta mindent DC-n (Sega GT, MSR, TXR2), X-en vagy 360-on (Sega GT 2002, Forza 1-3, NFS:U), és persze megvolt PS2-n is a GT sorozat, de ezek az idők talán már végleg elmúltak. Mégis úgy érzem, hogy az igazi „Real Driving Simulator" fémjelezte minőséget csak egyetlen sorozat hozhatja igazán, és nem véletlenül hozta az egész játékos társadalmat lázba – botrányosan hosszú – 6 év fejlesztői munkálat után az első High Definition Gran Turismo megszületése, amiért igazán érdemes volt PS3-at venni(?).

A-SPEC

A kissé hosszas bevezető után nem is húznám tovább a szót, ismerkedjünk is meg rögtön az 5. rész alapjaival. A játék szívét lelkét kölcsönző GT Life-ba belépve nincs is más dolgunk, mint gyorsan beállítani a profilunkat, és/vagy megkezdeni a jogosítványokat, vagy a tettek mezejére lépve kinézni a kezdőlóvéből egy használt verdát. A 166 lóerős '98-as Toyota Corolla pl. teljesen ideálisnak tűnik kezdésnek a Level 0 kategóriában, hiszen alapállapotban is simán győzhetünk vele a kezdeti pályákon. Itt máris belénk hasít egy érdekes felismerés, miszerint az egész karriermód szintlépésre épül, akárcsak a klasszikus szerepjátékoknál experience pontokat gyűjtünk. A GT5 gerincét képező A-Spec ligasorozat egyes versenyeihez megszabott szint lett ugyanis adva, akárcsak az egyes kocsikhoz, csak úgy, mint a Special Eventekhez (erről majd később), vagy akár a magasabb fokú jogosítványok megkezdéséhez. Nulláról kezdünk tehát, melyet egészen az überprofi 40-es szintig is érdemes akár vinni, ha minden feature-t (pl. teljes körű törésmodell) meg kívánunk nyitni, ám a karriermód maga sajnos csupán 24-es szintig lett tartalommal megtöltve. 5 fő – Beginner, Amateur, Professional, Expert és Extreme – versenykategória természetesen folyamatosan nehezül, és specializált irányvonalainak hála igen nagymértékű lefedést kapunk az autófajták kipróbálására vonatkozóan, így kezdve az általános egy-két körös nyílt bevezető versenyektől sorra nyílnak az egyes országos bajnokságok, súlyhoz vagy felépítéshez kötött, illetve akár konkrét Nascar vagy Formula versenyek is, csak úgy, mint a brutális 24 órás bajnokságok. A pénzszerzés maga nem is olyan könnyű, főleg elnézve a sokszor több millás szuperjárgányokat – és a kb. 300 ezerbe fájó teljes körű tuningolást – nem árt, ha alaposan meggondoljuk mibe invesztálunk. Szerencsére lehetőségünk van némi adatot szerezni az aktuális verseny résztvevőiről, de örültem volna, ha nem csak a garázsunkban mutatnak rá az adott versenyekben „megfelelő" járgányokra, hanem – sok fárasztó böngészést elkerülve – az eladóknál is. Jó alapmérce lehet egy lóerő/súly index (pl. egy 120 LE/950 kg „valószínűleg" jobb, mint 170 LE/1600 kg-os), ami persze csak általános útmutató. Raliversenyeknél (Special Eventek) volt, hogy bosszantó módon 5 különböző kocsit vettem, majd tuningoltam fel fullra, mire végül kikötöttem az ideális Reanult Clio Sport V6-osnál. Szerencsére a megnyert versenysorozatok és jogosítványok után rendre szoktunk kapni kocsikat a kis kamionos „Car Delivery" ikonnál, így ha megfelelő sorrendben toljuk a karriert, vásárolnunk sem mindig kell, ám logikus rendszer sajnos nem mindig van. Jó példa erre akár a Level 6-os Pick Up Truck verseny, amire a „használt" Chevrolet SSR '03-ast választottam, majd bakker valamivel később megnyertem a kétszer bikább Dodge Ram 1500-ast.













Annak is örültem volna, ha pl. egy Lamborghini versenyen a drágán megvásárolt Lamborghini után nem – láss csodát – Lamborghini-t nyerünk, hanem inkább egy következő futamra alkalmas Ferrarit. Maga az A-Spec versenyek szavatossága sem mondható olyan kirívónak, tekintve legalábbis az eddigi GT mércét, hiszen komolyan nekiülve 1-2 hét alatt fullra kitolható, és nagy átlagban elmondható, hogy mivel tényleg elsősorban a lóerők számítanak, ezért a kihívás sem lett túl jól belőve. Így míg az elején igen nagy előnyre tehetünk szert, hála az olcsóbb verdáknak és az erőteljes tuningolhatóságnak, addig a karrier vége felé – pénzhiány miatt – azonban már csak néhány megnyert csúcstípussal pláne, hogy a demo videó is legtöbbször csak a bronz vagy az ezüst megoldását mutatja. Hat jogosítványt tehetünk le egyébiránt: B, A, International C, IB, IA és végül a Super Licence.

SPECIAL EVENTS

A karrier részeként, azaz sokkal inkább egy mellékágaként 7 alkategóriában néhány különleges versenyszámba nyerhetünk betekintést, részben a ligák jellegétől csenve, részben pedig a jogsipályák szabályrendszerére építve, olykor fix, olykor pedig (korlátoltan) választható kocsival. Igazi színfoltja a GT5-nek, kezdve a sort a pöpec kis gokart versenyekkel,













operálhatunk, mint a Pagani Zonda R '09, ám a 930 LE/900kg-os versenyautókkal már az is igen nehezen veheti fel a versenyt.

JOGSIK

A Gran Turismo igazi savát-borsát számomra még mindig valahol a licencek adják, kezdve a szimpla gyorsulás/fékezéstől, és kisebb kanyaroktól, egészen az intenzív előzésekig. Klasszikus vért izzadós dejà vu érzés, még ha manapság már korántsem olyan brutális a kihívás, mint anno, - gondolok itt a GT első részeire -, hiszen nem voltak bronz, ezüst vagy arany fokozatok, de nem ám (és hát khmm, ideális ív felfestés sem). Volt egy megadott idő, aztán csá, érd el valahogy. „International A", ááá kész rémálom, főleg, hogy teljes körpályákat kellett teljesíteni, amit itt – szerencsére – ma már csak a legritkább esetben követelnek. A bronz értékelést pedig szinte minden gyakorlott GT-s elsőre, vagy legalábbis egy-két próbakör után le tudja tenni, és ugyan vannak könnyebb pályák (meglepő módon pl. pont a dirt vagy snow rali-kihívások), ám ne legyenek illúzióink, az összes arany megszerzéséhez nem árt egy imakönyv, de legalábbis nem mindig érdemes követni az ideális ívet, melyeknél nem árt hanyagolni a fékezést kormányzásnál, különben könnyen kipördülhetünk. A Nascar mindig is a szívem csücske volt a „Mint a villám" (Tom Cruise) óta, így a Jeff Gordon által ecsetelt iskola is hamar elnyerte tetszésemet, habár itt már nagyon kibukik mennyire kormányra optimalizálták a finom íveket. Mindenesetre még ezek is teljesíthetőek – habár számomra már nagyon nehezen –, ám a 21-es szint utolsó Daytona versenyéhez már nem csak a szélárnyék alapos használata, hanem jókora mázli is szükséges. Vicces volt a Volkswagen minibuszokkal végigvánszorogni a Top Gear reptéri tesztpályáján, volt még Nürburgring versenysorozat is Merci modellekkel, a Gran Tour Event-ben pedig kezdve az Alpoktól Olaszországon át nevezetes pályákat látogathatunk












olasz „legendákkal" (plusz egy Ford-dal). Emellett akadnak még rali versenyek, melyek közül a Gran Turismo nem olyan gázos, ha megtaláltuk a megfelelő kocsit, a Sébastien Loeb Rally Challenge azonban már kemény dió, de a manuális váltó – itt is – sokat segíthet.

JÁRGÁNYOK

Hangzatos az 1031 autó, ám sajnos korántsem olyan örvendetes kivitellel, mint azt vártuk. Mostanra a legtöbben talán már hallottatok a GT5 Premium vs. Standard kocsik rákfenéjéről, a nagyszámú felhozatalból ugyanis csak kb. 200+ a prémium kategóriás, mely teljes egészében







kihasználja az engine erejét, a részletesebb törésmodellt (későbbiekben persze), a híres műszerfalas nézetet, és a teljes körű tuningolhatóságot. A többi nagyon szigorúan tekintve csak HD-ra felhúzott GT4 járgány. Az új kocsiknál 51 márka szalonjaiban válogathatunk, összesen 201 modell közül, ám míg mondjuk Nissan-ból van 21-féle típus, addig csomó más márkánál alig 1, vagy 2, így pl. a BMW-nél is hiányoltam a teljes X sorozatot, vagy akár a klasszikus 850-est (GT2). Nem került be a Porsche sem, ám tuningolt RUF változata a standard modellek között igen, csak úgy mint pl. olyan Opel típusok is, mint Tigra, Calibra, Vectra, vagy Speedster. Sosem tudhatjuk milyen csemegére lelünk a használt piacon, így állandóan érdemes szemezgetni a kínálattal, hiszen példának okáért a kb. 800 típusnál megleljük a GT 1-2 sztárjait is, mint a klasszikus Mitsubishi GTO Twin Turbo-t, vagy 3000 GT-t, csak úgy, mint a bivaly Skyline-okat. Nekem személy szerint a Premium verdák közül a BMW M5-ös volt az egyik favoritom, mely zafírfekete metálcsillogásával egyszerűen gyönyörű. 5 literes motorja alapból 500 lóerőt présel ki magából, ám közel 700-ra felpiszkálva versenygumikkal olyan erőt vittem bele, hogy többször is felborultam(!!) egy-egy nagyobb kanyarnál (érdekesség, hogy ehhez is trófea jár). A GT2, és főleg a Sega GT 2002 óta az egyik nagy favoritom a Ford GT, mint pl. a 14-es szinttől kapható GT '06-os, mely 840 LE/1200 kg-osra felspécizve igazi kezes tuningrakéta, mégis megdöbbentő, mennyire erőtlen a későbbi vetélytársakkal szemben. Ott van még a relatíve könnyen megszerezhető (nyerhető) böszme 8 literes Bugatti Veyron, melyet ugyan nem túl kényelmes vezetni, ám 1196 LE-re tuningolva könnyedén elérhet 400+ km/h-t (trófea). Akadnak még verhetetlen Le Mans kocsik, Nascar stock carok, sőt még Formula Ferrarik is, és legnagyobb örömömre újra itt a kegyetlen rali szörny, a 800 kg-os Suzuki Escudo, mely szerény 980 lóerejével – adott beállítással – a 460 km/h-t is elérheti (fel a Youtube-ra megsasolni egy valódi Hill Climb felvételét, megéri). Persze ott van RBaly áhított Red Bull X1 prototípusa is, amelyet az az Adrian Newey tervezett, aki az idei Formula 1-es világbajnok autót is megálmodta. Az X1 projekt keretében Newey-nak szabad kezet adtak abban, hogy alkosson meg egy olyan versenyautót, aminek kialakítását nem kötik meg semmilyen szabályok. Ennek eredménye lett egy 1483 lóerős gépállat, ami a kanyarokban is brutálisan teljesít, akár 6G-s oldalirányú erőt is elviselve. Külön érdekesség, hogy a Signature Edition-höz alapból jár 10 extra kocsi, és nem éppen az alapmodellek közül, valamint a PSP-s GT-ből is feltölthető maximálisan 50 darab az árkád módba.




TUNINGOLÁS ÉS KARBANTARTÁS

Kilenc fő részlegre lett felosztva a tuningolás, melyek közül ideális esetben az összes rendelkezésünkre áll, kezdve a legfontosabbakkal, a súlycsökkentéssel, valamint természetesen a motor tuningfokozatokkal, és a turbóval. Vehetünk brutkóbb kipufogót, légszűrőt, szívócsonkot, kuplungot, ám igen hamar rá fogunk jönni, hogy ha ár/érték arányban nem is feltétlenül, de az egyik leghasznosabb plusz egy igazi versenygumi, hiszen nincs még egy ilyen feature, mely egyszerre(!) javítana ennyire a gyorsuláson, a vég-














sebességen, és az úttartáson, tapadáson is. A karbantartás egy külön részleg, mely főleg a használt autókra vonatkozik, gondolok itt elsősorban az olajcserére és a motorfelújításra. A kaszni helyretákolása szerintem csak a legmagasabb szinteken nyer igazi értelmet, ám akad itt némi optikai tuning is a Premium kocsikhoz. A pöpec versenymodifikáció – szemben akár a GT 1-2-vel – csak minimális típusnál kivitelezhető sajnos, ám a 21 fajta felni (többnyire) szabadon választható, és egy-két spoiler, akár szárny is felaggatható javítva a leszorító erőt, ám mindez nagyon, de nagyon gyermekcipőben jár más konkurens autóverseny cicomázó részlegeihez képest. Ami külön zavart, ha már ennyire részletes szimulációról van szó, hogy a beállításoknál – ha csak a 40-es szinten külön nem nyílik majd meg – egyszerűen még Level 24-en sem tudtam fokozatonként állítani a sebességváltót, csak a végsebességgel az egészet eltolva, pedig '98-ban még szabadon lehetett bármilyen gyönyörű ívet kreálni, egyszerre(!) javítva pl. a licencelt Subaru Impreza Rally Edition gyorsulásán és végsebességén is. Összességében mégis elégedett vagyok a tuningrészleggel, leszámítva persze az optikait.

a nagyobb versenyeken a boxstratégia is bekerül a képbe, és a sok órás futamokon már több versenyzőre is szükség lehet, akik felváltják egymást, így őket is sorra fejleszthetjük napokig/hetekig 24-es szint fölé, jesszusom… de azért hajrá!

AUDIOVIZUALITÁS

Kétségkívül az egyik legellentmondásosabb oldala a GT5-nek, hiszen egyfelől az első és egyetlen igazi 1080p-s játék, amelyért IGAZÁN megéri FULL HDTV-t venni, másfelől telis tele van apró hibákkal. Keverjük meg a sorrendet, és ugorjunk először a GT5 árnyoldalaihoz, miszerint a pályaelemek pl. nem túl bőségesek, sem pedig kidolgozottak. A legtöbb fa vagy néző sima 2D-s lap, csomó pálya igen csak puritán hatást kelt, néhányuk igencsak fakó, vagy nem éppen részletesen kidolgozott, a replay-ben feltűnnek alacsonyfelbontású textúrák a háttérben, nem ritkák a pop-up hibák, a framerate sem mindig teljesen stabil, fordulásnál akad némi v-sync hiba is, a pixeles árnyékok pedig igen csak vicces kategória, és bizony még 7 gigás installálás után is zavaróan sokat tölt. Nem voltam oda a sebességérzetért sem, mely belső nézetben erősebb kocsiknál ugyan korrekt, de buta módon a fix külső nézetnél még 200km/h felett is nagyon









B-SPEC

Egy kissé újragondolt változata az A-Spec részlegnek ugyanazokkal a ligákkal, ahol már nem mi vezetünk, hanem egy általunk kreált versenyző, akire külön szintlépő rendszer vonatkozik, ám ahogy haladunk előre, folyamatosan javulnak képességei. Minimális parancsfelhozatallal irányíthatjuk csak pilótánkat, lényegében leegyszerűsítve, hogy picit nyomuljon jobban, vagy vezessen higgadtabban. Fizikális, valamint mentális ereje híján ugyanis elkezd hibákat követni, vagy legalábbis lassabb köröket futni. Sokan értelmetlennek tartják ezt az opciót, én ellenben valami bizarr módon megkedveltem, még ha kétségkívül a legfőbb tényező elsősorban a kocsink ereje. Mégis poén külső, belső, vagy akár replay nézetből real time végigizgulni a versenyeket, közben pedig folyamatosan lökni a parancsokat, hogy „Előzzé má vazze!", ugyanakkor ha jó kocsit választottunk, legtöbbször simán félre is tehetjük a kontrollert. Később cammogós. Mégis úgy érzem nincsen még egy autóverseny, amely már első ránézésre is ennyire megfogna. Ha nem is minden részletükben, de igazából még a Standard kocsik is tűélesek, és az egész játék egyszerűen fotórealisztikus hatást kelt 60fps-ben. Számos pálya igenis gyönyörűen színes, azért itt-ott látni tetszetős tűzijátékot is, elsuhanó repülőket, vagy léghajókat, az apróbb hibák pedig verseny közben szerintem közel sem annyira feltűnőek, sokkal inkább támad újra meg újra a gondolatod, hogy milyen gyönyörűen élethű, a különböző időjárásról és napfelkeltéről nem is beszélve. Ne feledkezzünk meg a technikai háttérről sem, hiszen habár versenyek közben ingame valójában „csak" 1280x1080-as „renderelt felbontást" tud (3D-ben 1280x720-at), de igazából ez már bőven FULL HD, ami meg is látszik. 3D-ben a térben kiemelkedő műszerfal még látványosabb, az előttünk araszoló vetélytárs fara egyenesen a képünkbe torkollik, PS Eye-jal pedig – aktiválva a Head Tracking funkciót – szabadon nézelődhetünk is a cockpitban, akár kikukkantva az oldalsó ablakon, igaz csak árkád módban.

A teljes 1920x1080p-s renderelt felbontással kipréselt fotómód pedig már csak a hab a tortán, ahol szebbnél szebb helyeken lőhetünk tetszőlegesen megszerkesztett fotókat a











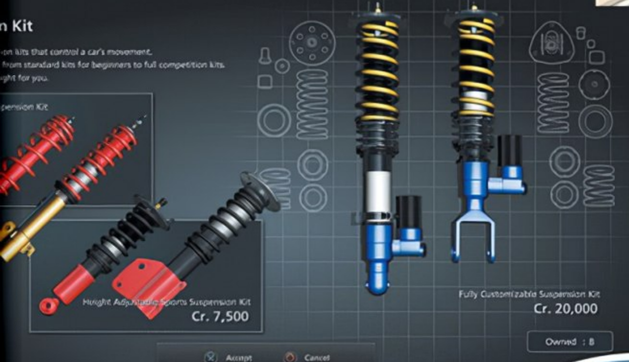


végletekig lemodellezett pazar kasznikról. Mivel fokozható ez még annál is jobban, minthogy a GT5 alapból DTS-ben tolja a legkülönbözőbb jellegzetes motorhangokat, alkalmas hangrendszerrel PCM-en át HDMI-vel pedig akár 7.1-ben is.

REAL DRIVING SIMULATOR

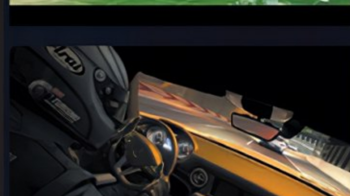
Ha van valami, amiben erős 10 pontos – azaz esetünkben csillagos ötös – a GT5, az a szimuláció. Nincsen még egy ilyen művészi autóverseny, mely ennyire körültekintően próbálná szimulálni a valós vezetést, mely a kezdetektől lerí róla. Minden típus különböző, minden apró kis változtatás érződik rajta kezdve a gyorsulástól a kanyarodáson és rugózáson át a kicsúszásokig. Egyedül persze a nem túl realisztikus koccanások, és az általuk keltett némileg fura tompa puffanás, ami panaszra adhat okot, vagy akár a közepes AI, de hát a GT kezdetektől ilyen volt, nem büntetnek az extrém levágásokért sem, személy szerint különben is imádtam 250-nel nekivágódni a kanyarban bravúrozó mazsoláknak, majd emelt fővel büszkén nyerni. A 20-as szinttől némi rongyolódó sérülés is látszik viszont a kasznikon, na persze sajnos nem mindegyiken, 40-es szinttől ellenben teljes törésmodellt, mint pl. leváló motorháztetőt, és egyéb nyalánkságokat kapunk, ha valaki erre vágyik. A legújabb frissítés óta pedig mechanikai sérülés is rendelkezésünkre áll online mód is, de szerencsére kikapcsolható.

















GT LÁZBAN?

Rengeteget lehetne még írni, pedig így is kihagytam még néhány opciót, kezdve akár a teljesen jól működő, bár elég szimpla 1-2 játékos Arcade móddal, vagy az online részleggel, melynél, ha jó helyre kerülünk, igazán élvezetes 16 fős versenyeket tud nyújtani. Sajnos a lobbirendszer kissé kezdetleges, alig néhány paraméter megadásával szűkíthetjük a rengeteg felkínált futamot, akkor már inkább érdemesebb sajátot kreálni és főleg barátokkal virtuálisan összeülni, fejlődő-rendszerű online karrier azonban nincsen. Összesen 71 különböző pályával találkozhatunk 26 különböző lokációban (ralipályák beleértve), melyek közül néhányan hiányolják az utóbbi évek néhány híresebb darabját, ám számos klasszikus is helyet foglalt, mint a (GT logóra nagyon hajazó körformájú) High Speed Ring, vagy Autumn Ring. Hiányoltam viszont a klasszikus dőltkanyaros tesztpályát, melyet még a frenetikus Daytona sem képes igazán pótolni. Igaz, van pályaszerkesztő mód is, mely bár ötletnek nem rossz, a gyakorlatban korántsem ad olyan szabadkezet, mint remélnénk, van viszont pár pöpec új helyszín is, mint akár a 430(!) fokos csigázóan emelkedő kanyarú Cape Ring.
A soundtrack viszont kifejezetten lagymatag (szerintem), főleg a korábbi (pl. 1. vagy 3.) részeket tekintve, de azért szerencsére van 10-15 korrekt szám, mindenesetre az elektronikusokat általában mind kihajigáltam, úgyhogy érdemes szöszmötölni a Music Library-ben, vagy sajátot feltölteni. Az intróban is felcsengő My Chemical Romance – Planetary (GO!) ellenben nagyon zsír, ha képesek vagyunk azt az első 3 és fél perces japánosan elvont borzalmat átvészelni.

Két hét nagyon durva GT-zés után kezdem egyrészről nagyon megunni a vezetést, másrészről jó eséllyel elviszem még 40-es szintig. Az viszont már most látszik, hogy lehetne ehhez mérten még tartalmasabb és hosszabb az A-Spec, és igazából talán valamivel hangulatosabb is, hiszen ami miatt hetekig alvás helyett rójuk a köröket, az bizony egy 12 éves klasszikus zseniális single játékmenetének köszönhető, mely felett kissé már talán eljárt az idő, vagy legalábbis konkurens címek próbálkoztak közben hangulatosabb feature-ök bevezetésével is. A kisebb-nagyobb technikai hibák engem annyira nem zavarnak, sőt ha nagyon szubjektív kívánnék lenni, sokkal inkább kukacoskodásnak is vélhetném, hogy sokan csak ezzel jönnek. Ugyanakkor aláírom, hogy a GT5 stílusa sokkal inkább fekszik azoknak, akik a kezdeti részek óta ismerik, ők tudják is majd értékelni, vagy legalábbis mire vélni akár az egyedi nosztalgikus jazz bárzenéket is a menürendszerben. Mégis bosszantó, hogy 6 év fejlesztés után ennyi hiányossággal találkozunk, ellenben valahol furcsa ellentmondás, hogy habár jelen pillanatban talán a legjobban szidott autóverseny, mégis mindenki ezzel játszik esténként, aki teheti.
A GT6-al már biztosan nem leszünk ennyire elnézőek, de hibái ellenére mindettől függetlenül a Gran Turismo 5 az, ami: Real Driving Simulator, igenis megközelítően fotórealisztikus grafikával, és ugyanazzal a klasszikus játékmenettel, amit mindig is imádtunk, és ami miatt – bárki bármit is mond – úgyis ezt vesszük le a polcról, és végső soron ez számít igazán.





Krisz

A Konzol Magazin szokásos értékelésétől azért tértünk el, mert úgy éreztük egy ilyen kategóriájú cím esetében kivételesen nem mutatná igazán mérvadóan a valós értéket.

GRAN TURISMO 5

9,5

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Polyphony Digital***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DTS, LPCM 7.1***



Disney EPIC MICKEY

„EZ MÁR DÖFI!"

Mickey egér mindannyiunk igazi gyermekkori kedvence, tisztelet a kivételnek persze, mindenesetre sokan közülünk nagyon kedves emlékeket tudhat magáénak a klasszikus időkre visszagondolva, hiszen 1928-tól elstartolt filmes pályája során kétségkívül a világ egyik legismertebb rajzfilmfigurájává vált. Renoméját a játékportálban pedig mi más is emelhetné nagyobb magaslatokba, mint egy exkluzív platform kaland a Nintendo világ varázslatos univerzumában, azaz közkedvelt Wii konzolunkon. A Deus Ex, System Shock, vagy Thief címek mögött álló Warren Spector a kezdetektől teljes vállszélességgel állt ki Mickey vadiúj sötét akció-kalandjai mellett, melyet saját 2005-ben alapított – majd 2007-ben a Disney által átvett – austini



Junction Point stúdiójában hegesztett az Art Min csapattal az oldalán (pl. Terra Nova, Deus Ex, Half-Life 2 stb.), hogy a Disney egyik legnagyobb hőse előtt tisztelegjenek, első bemutatkozó játékukhoz pedig nem kis fába vágták a fejszéjüket. Ám ahogy azt a legtöbb hasonszőrű nagyszabású projekt esetében már megszokhattuk, a Disney Epic Mickey megjelenését is grandiózus ígéretek sorozata előzte meg, melyhez felnőni nem éppen egyszerű feladat, de hát nincs is más dolgunk, mint kezünkbe venni varázsecsetünket, és személyesen is szemügyre venni a Wii „legszebb" várományosát.



A klasszikus Mickey kalandjai egy gyönyörű mozis intróval kezdődnek, melyben a kedves varázsló bácsi meséli nekünk, hogyan is kezdődött minden egy szép reggelen. Hősünk ágyikójából kikelve a szobatükrére lesz figyelmes, mely misztikus módon egy másik világba nyíló portállá változik, túlontúl kíváncsi figuránk pedig kapva kap az alkalmon, és átlátogat rajta a varázsló műtermébe, ahol a varázsecsettel épp egy újabb világ makettje született. A bácsi elvonultával pedig mi mást is tenne kedvenc egerünk, minthogy maga veszi kezébe az ecsetet, ám nem túl szerencsés módon sikerül pont egy démonkát festenie, majd ijedtében az egész edényt ráönti a makettre, nem is sejtve milyen kalamajkát okozva ezzel. Na persze megpróbál gyorsan visszasietni saját világába az ágyikóba, és látszólag meg is ússza a kisebb zűrt… ám ahogy sorra telnek a hetek és hónapok, egy másik reggelen hirtelen megjelenik a démon, és egyenest az ágyából ragadja el Mickey-t a sötét megkavart világba, úgyhogy jobb, ha felköti piros kis gatyóját.

Érkezése ugyanis nem mondható éppenséggel zökkenőmentesnek, tekintve, hogy magához térve egy eszement tudós kis laboratóriumában találja magát, kikötözve egy svájci bicskával, fűrésszel, fúróval, no meg egyéb nyalánkságokkal felszerelt robot-szerkentyű elé, amely rövid úton a békés Disney mezőkre kívánja küldeni hősünket, ám az utolsó pillanatban sikerül kiszabadulnia kötelékeiből. Az útjába álló démonka pedig menekülőre fogja, amint Mickey felkapja a keze ügyébe kerülő varázsecsetet, mire az őrült tudós is angolosan távozik. Feltűnik ugyanakkor egy



újabb szereplő, a kíváncsiskodó Oswald, egy klasszikus Disney karakter, ám mivel a történések számára is túl hektikusak a laboratóriumban, ő is inkább a hátsó ajtón surran ki, hadd boldoguljon egyedül Mickey a megkergült robotszerkentyűvel…





Na persze kerekfülű barátunknak nem a dilis masinéria lesz a legnagyobb gondja kalandjai során, ellenben máris bedobnak a mélyvízbe, hogy megbarátkozzunk az Epic Mickey külsőnézetes akció-kaland stílusával. Igazi platform klasszikus kezdetben sok-sok rohangászással és némi ugrabugrával, de egy kedves kobold – úgy originál Nintendo módra – amúgy is már az elején felbukkan, hogy gyorsba ecsetelje a gameplay-t, no meg persze a későbbiekben is sűrűn a segítésünkre lesz, hogy sikeresen átverekedjük magunkat a megkevert varázsvilágon, úgyhogy becsüljük meg az ilyen helpful önzetlen tagokat.
Nem egy utolsó szempont, hogy cincogó – vagy inkább „hühögő" – hőroszonk az egész világon képes változtatni, felfegyverkezve varázsecsetével és hígítójával, ami egy egész pofás kis játékmenetet kreál. Elállja egy fal, fogaskerék, vagy bármilyen akadály az utadat? Egyszerűen tüntesd el. Fel akarsz menni az emeletre, de hiányzik a lépcső? Egyszerűen fessed meg.
Na persze ahogy az lenni szokott, némileg scriptelt formában minden feladat előre meg lett határozva, szabad alkotás – és jelen esetben akár „pusztítás" – sajnos nem megengedett, de ez még nem jelenti azt, hogy a feladványok ne lennének ötletesen változatosak, és szerencsére egymásra épülve kombináltak.





Önmagában a logika fejtörők persze még nem elegendőek, éppen ezért számos kisebb harcban és részt kell vennünk kalandunk során, nem csak az elejétől utánunk strázsáló – nem is olyan piciny – démonkát illetően, akit Mickey okos fejjel még maga teremtett az elején, na de ott vannak még a nyálkás kis festékszörnyek, ahol sok-sok ugrabugra és ügyesség szükséges. Több vicces mód is akad a likvidálásukra, ám nem kell feltétlenül mindet elpusztítani, felszerelésünk fajtáját bevetve ugyanis adott esetben „barátunkká" is tehetjük őket. Jópofa harcok ezek, ám a bossfightok még több kreatív megoldást igényelnek, ahol természetesen nem csak a puszta ügyességünkre van szükség, hanem varázsecsetünk és hígítónk jól megtervezett bevetésére, példának okáért egy későbbi óriás masinéria gigantikus ökleinek aprólékos eltűntetéséhez.

A történettel aláfestett kis kalandban jelen esetben is némi szerepet kapott a mostanában oly divattá vált jó karma/rossz karma, melynél természetesen utóbbi esetben azonnal, előbbinél azonban hosszú távon fizetődik ki döntésünk, de mindenesetre kihat a történésekre. Többek között koboldok egész sorát szabadíthatjuk ki, akik később akár segítségünkre is lehetnek, ám mindezt pénzéhes módra nem is ingyen teszik. Kifejezetten változatossá mindenesetre a kultikus 2D-s pályáktól válik a játék, melyek ötletes módon egy afféle mozgó filmvásznon kerülnek prezentálásra. Jópofa kis ügyességi ugrabugrák, a klasszikus fekete-fehér Disney időket idézve, melyek gyakran alig fél percig tartanak, begyűjtve kincseket, és persze az áhított filmszalagokat, melyből a játék során 36-ot rejtettek el.
Ígéretek ide vagy oda, az Epic Mickey nem lett feltétlenül a legszebb Wii cím, de tény, hogy mind a 3D-s, mind pedig a 2D-s pályák igazán stílusosak. Igaz, előbbinél a „sötétebb" részek nem túl felemelőek, még ha direkt passzolni is kívánt a játékmenethez, mégis sokkal üdítőbb élmény volt a szememnek színes nyíltabb Disney-s terepeket látni, példának okáért a saját házunkat is Ostownban, melyet magunknak kell kifestenünk. Az átvezető CG-k, melyek legfőbb elismerésre adnak okot, de ha már ingame kéne dicsérni, főleg az animációkat emelném ki, ezen belül is a festő, illetve hígító műveletek prezentálását. Na és ahogy az persze egy Nintendo, illetve jelen esetben sokkal inkább Disney húzócímtől elvárhatjuk, a dallamok és hangok is nagyon a helyükön vannak, egyedül az kritizálható, hogy az intrót leszámítva digitalizált beszédek helyett csak szimpla „Haloo", „Wohoo" vagy egyéb hümmögések hallhatóak.
Relatíve könnyen megtanulható játékmenetével és kezelésrendszerével dinamikusnak is titulálhatjuk, Gus kobold amúgy is minden fontos tudnivalót idejében ecsetel nekünk. Jól kihasználhatjuk a Wiimote előnyeit, ám a „festés", pontosabban a célzás nem mindig tökéletes, ami főleg azért problémás, mert készletünk véges, és utántöltendő, másik problémánk pedig a kamera, mely ha alapból is próbál korrektül beállni, és amúgy is állítható, azért nem mindig az igazi. Mindez persze csak apró morgolódás, mint ahogy a későbbi szintek némi ellaposodása, vagy a kooperatív mód hiánya is, hiszen ahelyett, hogy nonstop Oswaldot hajkurásszuk, harcolhatott volna mondjuk az oldalunkon is, de sajnos mulitplay-nek nyomára sem bukkantunk.
Konklúzióként mégis inkább dicsérni szeretném. Picachu-val és Baly-val az első éjszaka megállás nélkül toltuk, és már a kezdetektől megfogott a Disney-s bája, ráadásul az ötletes platform stílusán túl tele van jópofa Disney utalásokkal, pl. a Main Street-re hajazó „Mean Street", ahol itt a párhuzamos megkavart világban a Walt Disney szobron most nem Mickey egérnek, hanem Oswaldnak fogják a kezét, de a háttérben megtaláljuk a híres Csipkerózsika kastélyt is. Ennek ellenére Mario Galaxy-s magasságokba talán mégsem szárnyalt Warren Spector üdvöskéje, viszont attól még nevezhetjük epikusnak Mickey kalandjait, de legalábbis ötletes játékmenetével és varázslatos világával szerintem igenis felsorakozott a nagy exkluzív Wii címek közé, mely a fa alatt meglelve, vagy akár Újévkor is könnyen belophatja magát a szívünkbe.









Krisz

EPIC MICKEY

4

Kiadó: ***Disney Interactive Studios***
Fejlesztő: ***Junction Point***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Harry Potter és a Halál ereklyéi I. rész

A videojáték

Keress tovább Harry!

Amikor J.K. Rowling megálmodta a Harry Potter univerzumot, még nem is sejthette, hogy milyen lavinát indít el. A sorozat születésének történetét gondolom sokan hallottátok már: J.K. egy szegény tanárnő volt, aki nagyjából a szemüveges varázsló kis pálcájába helyezte a jövője nagyobbik részét. Ha bejön, akkor élhet egy kényelmes középosztálybeli életet, ha nem, akkor sanyarú sorsra jut. Egy éven keresztül elhajtották az összes kiadótól, míg végül a szerencse megtalálta egy kis londoni cég, a Bloomsbury személyében. A többi már valóban történelem, mindössze két számadattal tenném próbára a Tisztelt Olvasók türelmét: a Potter könyvek több mint 400 millió eladott példányszámmal büszkélkedhetnek, illetve írójukat a Forbes magazin Anglia 12. leggazdagabb hölgyének mondja, több mint 1 milliárd dollár büszke tulajdonosának.

Harry-t általában vagy szívből gyűlölik, vagy istenítik az olvasók. (a számadatok szerint enyhe mérlegbillenésről beszélhetünk…) Minek tagadjam, az első négy könyv megjelenése idejében, hideg időben szívesen begyújtottam velük, ám egy sportbaleset az ágyamhoz kötözött és valamiért elolvastam az első részét. Aztán három este alatt zsinórban az összes többit. Olyan addikt lettem, hogy akár elvonóra is küldhetett volna a családom bármelyik tagja. Természetesen az összes filmet láttam, díszdobozos kiadásban sorakoznak a polcomon, közvetlenül a hét darab könyv mellett. Egy félreértést most gyorsan tisztáznék is: a Harry Potter könyvek, bár egy bárgyú mesevilágban kezdődnek, a Főnix Rendje darabbal azonban kilépnek ebből a körből, és egy kicsit misztikus ifjúsági regény lesz belőle. Őszintén szólva semmi vidám nincs benne a továbbiakban, úgy hullanak az emberek, mint egy jobb westernben, szóval a gyermekded kifejezés szépen le is került a sorozatról. A játékadaptációk, nos, finoman fogalmazva is kimaradtak, egészen a legutóbbi, A Félvér Herceg címmel ellátott darabig, ami szintén a polcomon pihen és auráját a platina trófea ragyogása vonja ezüstszínű fénybe. Nem mintha annyira jó lett volna, de kötelességemnek éreztem, mint rajongó, hogy a maximumot hozzam ki belőle. Amikor ti ezt a cikket olvassátok, már valószínűleg habzó szájjal jövök ki a moziból és fogalmazok meg egy nem annyira cizellált, ámde lényegre törő mondatot a film forgalmazójának. A játék? Az valószínűleg pontosan ugyanannyira lett jó, mint a film… NOT!

A Pálca, a Köpeny és a Kő

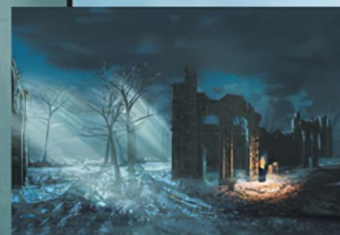
Mint rajongó, azt még valahogy benyelem, hogy a második film után gyakorlatilag már nem sok közük van az eredeti könyvhöz, sőt, az utolsó rész esetleges kettébontását is megérteném valahogy, de ezt a förmedvényt, amit a TV-m a szemem elé pakolt, na ez már sok volt a jóból.



is lenne több fajta, sőt, még extra tárgyakat is felvehetünk a hulláktól, de teljesen értelmetlen, elég az alap Stuport nyomogatni, azt' csókolom.







A történet Harry 17. születésnapján kezdődik, amikor is nagykorú lett, ezáltal lekerült róla egy nyomjel, tehát bármikor varázsolhat szabadon. Az Aktuális Főgonosz, Voldemort Nagyúr egy homályos jóslat miatt szeretné hidegre tenni a pápaszemes fiatalembert, sőt, azokat az embereket is, akikben egy csepp varázsló vér sincs (muglik), ezért hajtóvadászatot indít minden gyanús személy ellen. Így indulunk tehát, HP nagybácsijáék kertjéből. Az első pozitív sokkot a megjelenés okozza. Kellően átlagos szintet üt meg, ami az eddigi Potter játékok alapján kész csoda. Az irányítás már egy picit rázósabb, bután lettek elosztva a gombok, de ez még megszokható. Hagrid motorjában ülve lövöldözzük a minket üldöző halálfalókat, majd egy kis közjáték segítségével a Weasley család rezidenciáján kötünk ki, ahol is már javában folyik egy esküvő. Itt is lesz egy nagyjából 5 perces közjáték, ahol betanítják nekünk a fedezékrendszer használatát (Marcus Fenix forog valahol szerintem…), varázsolgatunk egy kicsit és már indulunk is horcruxokat, azaz Voldemort lelkének lenyomatát kergetni. Nem mondanám tovább, én itt már zokogtam, illetve a rajongó sírt a lelkem mélyén. Olyan szinten van megcsonkítva és lebutítva az egész, hogy először le is akartam tenni itt a joysticket, azonban RBaly beígért pár üveg jófajta nedűt, így folytattam. Nem kellett volna!

A külcsín szerencsére végig hozza a teljesen átlagos szintet, így ezt kénytelen vagyok itt pozitívumként elbírálni. A zenékkel és a hangokkal nagyjából semmi baj nincs, mindenki az eredeti angol hangján szólal meg (se magyar felirat, se nyelv nem található a korongon). Muzsika csak a ritka gagyin megtervezett főmenüben szól, aztán úgy nagyjából el is felejtődik, de ott azért a helyén van… A szavatosság, mint olyan, gyakorlatilag nem tényező, hiszen akár az örökkévalóságig is lehetne játszani vele a rengeteg ismétlődő elem miatt, azonban az első próbálkozásra olyan 5 óra alatt le is zavarható a dolog. Ha délután dolgunk van, akkor lehet, hogy négyből is kijövünk.







Amit megjegyeznék még, hogy a játék támogatja a Kinectet is a Microsoft gépén, így lehet ketten egyszerre is hadonászni, ilyenkor kapunk néhány speckó küldetést, ami egy árkád rail shooter szintjén van, ugyanis a gép mozog helyettünk, mi csak lóbáljuk a kezünket. Totálisan felesleges elem, inkább pakoltak volna bele egy tisztességes co-op módozatot…

Akik nagyon fogják venni ezt a játékot, azok a trofi/acsi vadászok, ugyanis egy végigjátszás alatt, ha Hardon kezdjük, nagyjából meg is adja magát a dolog.





Expecto Patronum

A játék egyébként egy külső nézetes varázslós akciójáték lenne, amiből olyan durván hiányzik a változatosság, mint Fekete Pákó szövegeiből az intelligencia. Adott nagyjából 3-4 alapséma, ami ismétlődik. Van egy barlangos, egy erdős, egy zárt és egy vége helyszín. Az egész nyüves játékban ezeket variálták úgy, hogy el kell jutnunk A pontból B-be, majd egy 10 perc után fordítva. Aztán újfent megkapjuk ugyanazt a pályát, de megint A-B között és amint elérjük a szakasz végét, visszaküldenek minket a közepére, hogy aztán megint eljussunk B pontig, ahol egy kicsit továbbhaladva visszazavarnak minket A-ba. Hangsúlyoznám, az egész játék alatt ezt fogjuk tenni. A földi harc egy másik moslékul megvalósított elem. A bal ravasszal befogjuk az ellent, rátenyerelünk az egyik varázslatra, és szevasz. Aztán megyünk előre 10 lépést és megcsináljuk ugyanezt. Szintén hangsúlyoznám, az egész játékban ez lesz. Nincsenek bossharcok, se logikai feladatok, se semmi. Megyünk és varázsolunk. Mágiából



Part 1: End

Nem, nem, nem és nem! EA! Miért nem lehetett egy kicsit jobban figyelni erre a szerencsétlen Potter gyerek utolsó előtti eljövetelére? Egy kis odafigyeléssel és kreatív munkával (vagy ha vettétek volna a fáradságot és beleolvastok a könyvbe) egy egészen korrekt anyagot adhattatok volna a nagyközönség kezébe, hiszen az alap matéria több mint jól sikerült… Ennyire ötlettelen, sivár, unalmas játékkal nem is tudom hogy mikor játszottam utoljára. Nagyon sajnálom, mert jóval többet érdemelne a franchise, mint a középkategóriát alulról súroló produktumot. A nagyon rajongók tehetnek vele egy óvatos próbát, de ők is majd akkor, amikor pár darab ezresért tudnak hozzájutni.

Hpeti

HARRY POTTER ÉS A HALÁL EREKLYÉI

2/3

Kiadó: ***EA***
Fejlesztő: ***Bright Light Studio***
Multiplayer: ***2 fő (csak X360)***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

MÉG NYÍLNAK A VÖLGYBEN A RÉTI VIRÁGOK. MÉG ZÖLDEL A KAKTUSZ AZ ABLAK ELŐTT. DE LÁTOD AMOTTAN A VADNYUGATI VILÁGOT? MÁR ZOMBIK LEPTÉK EL A PRÉRI MEZŐT.

ORSZÁGOMAT EGY ZOMBILÓÉRT!

A Read Dead Redemption szerintem minden idők legjobb western stílusú játéka és egyben a 2010-es év egyik legjobb akciójátéka. Mivel a Rockstar készítette, azért gyakorlatilag „vadnyugati GTA"-ként is aposztrofálhatjuk. Minden benne volt, ami a western témájú filmekre jellemző, teljes mértékben kimerítette a témát, nagyon hosszú távú szórakozást kínált változatos játékmenettel és remek sztorival. A 2010. májusi megjelenése óta számos kiegészítője jelent meg letölthető formában, azonban ezek csak új kooperatív és kompetitív módokat tartalmaztak. Manapság valóságos reneszánszát élik a zombis filmek, könyvek, játékok. TV-sorozat is készült a témából a remek Walking Dead személyében. Több programhoz készült már ilyen kiegészítő, van olyan, aki szerint a Sims 3-hoz is kéne majd zombis expanzió. Az Undead Nightmare DLC ennek szellemében készült, egy teljesen új sztori módot kapott a pár új multis játékmód mellett, s teljesen új játékmenettel rendelkezik, hiszen zombik árasztották el az egész vidéket. Ennek jelent meg most az eredeti RDR korongot nem igénylő lemezes változata, ami a teszt alanya. A története az RDR sztorija alatt játszódik, amikor John Marston visszatér a családjához.



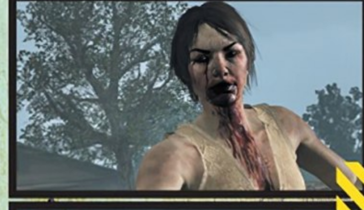
Már az intro alatt lehet sejteni, hogy nem kell annyira komolyan venni a sztorit, hiszen a kezdő képsorok alatt egyértelműen a B-movie-kra hajazó narrációval próbálnak minket megfélemlíteni. Egy viharos éjszakán, szakadó esőben lovas kocsival hazatér John Marston, a családapa, miközben a faágak verdesték az ablakot. Bent, jó melegben a kandalló lángjánál várta őt a kedves felesége, Abigail és a fia, Jack. Ők a kényelmes karosszékben beszélgettek átlagos dolgokról, közben John melengette a kezeit a tűznél. A rendes családanya nagyon helyesen elment vacsorát készíteni, közben a fiú olvasott egy könyvet, amiről megkérdezte az apja, hogy miről szól. Azt mondta, hogy egy azték átok miatt megfertőződtek az emberek, de volt egy hős, aki megpróbálta meggyógyítani őket, de nem talált gyógyírt, ezért meg kellett ölnie mindenkit. Ezután lefekküdtek a felnőttek aludni a hitvesi ágyba, azonban megzavarta a nyugalmukat a család öreg barátja, akit csak nagybácsinak neveznek. Berontott hozzájuk elég kétes állapotban. De nem részeg volt, hanem az élőhalottság alapos tüneteit produkálta. A kezeslábas pizsamájában kirohant John a fészerbe a vadászpuskájáért, közben a bácsi kikergette









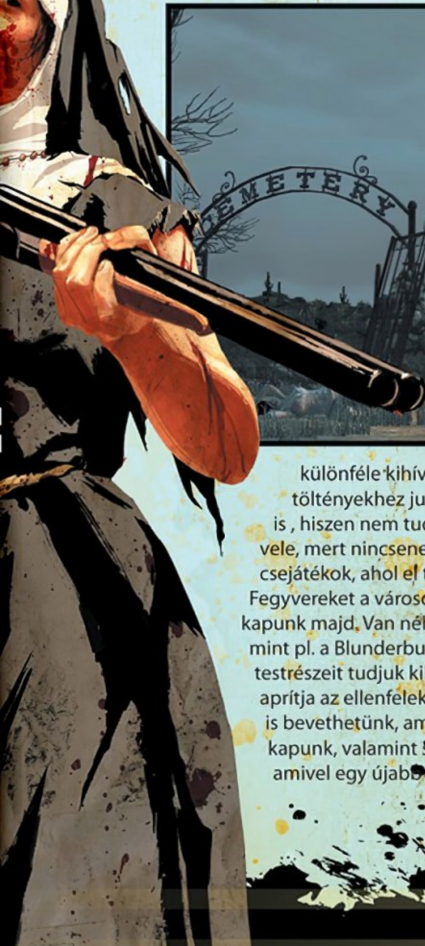





az asszonyt az udvarra és éppen meg akarta vacsorázni, amikor Marston kénytelen volt szétloccsantani az agyát. De sajnos elkésett, mert ekkorra már sikerült megharapnia a szörnyetegnek a neje nyakát. Ekkor Jack is kiszalad segíteni a földön fetrengő anyjának. A hasonló filmekben jártas játékosok egyből kitalálhatják, hogy Abigail rögtön zombivá változott és megharapta a fia nyakát. Az apa nem habozott, rögtön hozta a lasszóját, elfogta és megkötözte őket, majd bevitte őket a szobába, rakott mellléjük némi élelmet, bedeszkázta az ajtót, és elment gyógymódot találni Blackwater-be. Kihaltnak tűnt a város, vészjósló feliratok voltak festve a falakra, és minden házban tűz égett. Azonban kisvártatva kiderült, hogy bizony tele van vérszomjas zombival az egész város…

Az eredeti Read Dead Redemption helyszínein játszódik az egész bonyodalom, viszont minden komorabb, kipusztultabb hatást kelt. Mindenhol égnek a házak, nincs élet az utcákon, fogadókban, mindenhol csak emberhúsra éhes zombik császkálnak. Ezért nincsenek a főjátékból ismert minijátékok sem, hiszen a túlélőknek az a legfőbb elfoglaltságuk, hogy az élőhalottakat gyilkolják, nincs idejük szórakozni. Ha egy új városba kerülünk, mindig az lesz a feladat, hogy segíteni kell a maréknyi túlélőnek felszabadítani a várost a vérszomjas fenevadaktól. A képernyő tetején látszik, hogy hány hullám várható a hordákból, ha viszont az egyik túlélőnek adunk töltényeket, akkor eggyel kevesebb hullám lesz hátra. Ha megtisztítottuk a várost, attól még nem jelenti azt, hogy örökre béke fog ott honolni, hanem a későbbiek folyamán meg fogják támadni ismét, tehát vissza kell újra menni, hogy megvédjük. Mindvégig a töltény lesz a legfontosabb dolog, ezt szedhetjük fel az élőhalottak után, ha megöltük őket. Ládákból és





különféle kihívások teljesítéséért is töltényekhez juthatunk. Pénz nincs is , hiszen nem tudnánk mit kezdeni vele, mert nincsenek üzletek, szerencsejátékok, ahol el tudnánk költeni. Fegyvereket a városok felszabadításáért kapunk majd. Van néhány új fegyver is, mint pl. a Blunderbuss, amivel halottak testrészeit tudjuk kilőni, és ripityára aprítja az ellenfeleket. Szentelt vizet is bevethetünk, amit az apácáktól kapunk, valamint szerzünk fáklyát is, amivel egy újabb ismétlődő feladat keretében a temetőkben fel kell gyújtani a koporsókat, és meg kell ölni a sírokból kikelő kedves polgárokat. Természetesen csak úgy lehet elpusztítani a zombikat, ha fejbe lőjük őket, ami nem mindig lesz olyan egyszerű, mert általában nem csak csoszognak, hanem ha meglátnak, akkor igen gyorsan futnak feléd, mint pl. a 28 nappal később című filmben. Nagy segítségre lesz a fejlövéseknél a már ismert Dead Eye célzási mód, ami belassítja az időt, így lesz időnk becélozni a bestiák fejét. Fedezékbe vonulni itt nem kell folyton, mint a főjátékban, mert szerencsére nem lövöldöznek ránk, de van egy olyan fajta mutáns, aki rikító zöld mérget köp rád, mint a predátor vére. Ezen kívül lesz még egy nagyon idegesítő, igen gyorsan és pókszerűen közlekedő módosult emberi létforma is. Nemcsak az embereket, de az állatokat is megfertőzte a járvány, ezért lesznek rád támadó zombi-medvék, zombi-kutyák, vagy akár a különösen veszélyes zombi-pumák. Közlekedési eszköznek továbbra is a lovakat használhatjuk, azonban, ha megdöglik, akkor előfordul, hogy zombiló jön helyette, ami azért mókás, mert szét van rohadva már az agya, ezért amikor irányítjuk, akkor mindig másfele akar menni. Érdemes megszabadulni tőle. Vannak egészen speciális, mitikus lovak és egyéb teremtmények, amiknek nem árulnám el a kilétét. A történet lényegében végig arról szól, hogy John próbálja megfejteni a titokzatos kór okát, s gyógymód után kutat. Visszatér pár ismerős karakter, mint az öreg sarlatán, Nigel West Dickens, aki még mindig próbál üzletelni, s a fertőzést gyógyító tonikkal ámítja a népet. Aztán ott van az ütődött Seth is, aki kifejezetten élvezi a helyzetet, ő cimborál a halottakkal, kártyázik velük, mulatságot rendez és táncol velük. Talált is magának egy igazán „csinos" élőhalott nőt. Bele sem merek gondolni, hogy éjszaka az ágyban mit művel vele. Vannak mellékküldetések is, pl. elveszett személyeket kell megtalálnunk és hazamenekítenünk. Olcsó kiegészítő lemezhez képest elég tartalmas, 7-8 óra alatt lehet végigjátszani, ám a 100%-hoz akár 14 óra is kell. A lemez tartalmaz még régi-új multiplayer módokat, amik közt vannak kooperatív küldetések, lóverseny és online szerencsejáték is, amikkel szintén hosszútávon el lehet szórakozni.
Küllem szempontjából nagyon szépen néz ki, talán szebb is, mint a főjáték, a zenei aláfestés is szépen idomul az új témához, tehát inkább félelmet keltő, vészjósló zenék szólnak.

Sajnos néha előfordulnak idegesítő dolgok benne. Olykor igen frusztráló tud lenni az, amikor körbevesznek tízen és meglincselnek - nehezen lehet kiszabadulni a fogságukból. Főleg akkor gáz, ha valakit éppen meg kell mentenünk. Mivel nem tudnak létrára mászni az élőhalottak, ezért sokszor megyünk fel a házak tetejére, de olyan lassan mászik fel John, hogy gyakran leszednek mászás közben a dögök. Meglehetősen ismétlődő a játékmenet, hiszen ugyanúgy kell mindig felszabadítani a városokat, megtisztítani a temetőket, nem túl változatosak a küldetések, mindig zombik fejét kell szétloccsantani, még ha az jó móka is. Azonban, mint DLC kiválóan teljesít, hiszen olcsó áron egy majdnem teljes értékű programot kapunk, ami sokat hozzátesz az alaptörténethez, egy kellően szórakoztató, lazább, poénosabb stílusú, B-movie-kra emlékeztető sztorival.

karfiol

RED DEAD REDEMPT. UNDEAD NIGHTMARE

4

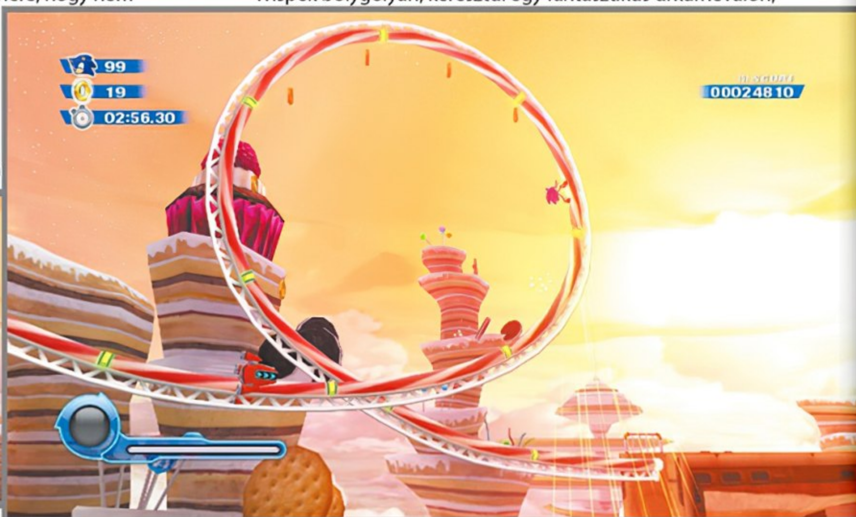
Kiadó: ***Rockstar Games***
Fejlesztő: ***Rockstar San Diego***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



Sonic Colours

Ismét tündököl a SEGA szupersztárja

Nagyon rég volt már, mikor is a SEGA kabalafiguráját, Sonic-ot hajtottam volna a televízió képernyője előtt. Hogy őszinte legyek, a szívem inkább dobogott a Nintendo vízvezeték szerelőjéért, mintsem a SEGA sündisznójá-ért. Persze a 16-bites, MegaDrive-os korszakban kitermelt trilógiát, majd a pár évvel később megjelent Dreamcast-os Sonic Adventures 1-2-t annak rendje és módja szerint azért végigjátszottam. Annak ellenére, hogy nem vált favoritommá a sorozat, kellőképpen megkedveltem Sonic világát, stílusával és karaktereivel együtt. Mivel a lassan második X-ébe lépő szériának több, pár éve megjelent epizódjába csak részlegesen tudtam betekintést nyerni, így a teszt során eltekintenék a korábban megjelent darabokkal való összehasonlítgatásnak, ami talán nem is lesz oly nagy hiányosság, lévén a Nintendo Wii és DS exkluzív Sonic Colours sikerült olyan jól, hogy legyen mivel megtölteni a beszámolóra szánt két oldalt. A CG és ingame videóban bemutatott események szerint a kék süni 2010-re időzített kalandjában a hős nemezise, Dr. Eggman ismét világuralomra akar törni, mely cél kivitelezéséhez ezúttal a távoli galaxisból érkezett kis lényeket, a Wispeket akarja felhasználni. A Wispek színes, nagyon barátságos kis kreatúrák és mindegyikük speciális erő birtokában van. Az őrült tudós persze megtalálta a módját, hogy hihetetlen energiájukat kamatoztatva igába hajtsa a galaxist, egy elmét teljes mértékig irányító agymanipulátor segítségével. Ördögi tervének kivitelezése céljából egy élményparkot épített az űrben, ahova a védtelen földönkívülieket becsalta, majd szolgasorba kényszerítette azokat. Miután Sonic és hű társa, Tails rájön a gigantikus vidámpark valódi rendeltetésére, azonnal felveszik a harcot a megszállott professzorral és annak csatlósaival.





A szupergyors sündisznó fékevesztett száguldozásának helyszíneit a fentiekben említett gigantikus, több állomásból álló élménypark biztosítja. A világtérképen válogatva, a zónákon belül átlag hat darab pályát biztosítottak a készítők. A helyszínek változatosságára garantáltan nem lesz panasza senkinek. A kiindulási pontnak számító vidámparkból el lehet jutni egyfajta édesség és gyorsétermi témájú állomásig, át a Wispek bolygóján, keresztül egy fantasztikus űrkarneválon, elmerülve egy víz alatti világban is. A játék koncepciójába egy teljesen új, a game menetét alapjaiban befolyásoló újítás került, méghozzá a Wispek energiájának felhasználása. Ezeket a kis ártatlanságokat a pályákon előrehaladva lehet kiengedni zárkájukból, aminek véghezvitele után a jutalom az adott lény speciális erejének birtoklása lesz. Összesen nyolcféle lény bocsátja Sonic rendelkezésére a speciális képességét, melyek közül megemlíteném az érdekesebbeket. A legfontosabb a kis fehér, melynek erejét felhasználva tehet szert tüskéshátú barátunk az extra sebességre. A naranccsal rakétaként lehet kilőni, végigrepülni adott szakaszt, elpusztítva néhány ellenfelet. A sárgát használva a puhább talajon tudja magát átfúrni a süni. A lila egy csillapíthatatlan, egyre csak növekvő vérszomjas fenevaddá változtatja. A zöld manót felhasználva képessé válik a lebegésre. A kék lény ereje képessé teszi Sonic-ot arra, hogy a pályán szétszórt kockákat átalakítva gyűrűket nyerjen ki azokból, illetve utat nyisson. A játék során ezekkel a képességekkel felvértezve kell teljesíteni a szinteket, ám sok esetben











akár nélkülözhetőek is a kis lények. Te magad döntheted el, hogy szupersebességet diktálva, falakat áttörve oldod-e meg a továbbjutást, vagy épp normál tempóban, kihagyva az alternatív útvonalakat teljesíted a szinteket. Természetesen némi iránymutatást azért fel lehet fedezni a készítők részéről, így előfordulhat, hogy adott szekció megoldása kizárólag az adott űrlény segedelmével lehetséges. A speckó tulajdonságok hatalmasat dobnak a játékélményen, ám mit sem érnének, ha a terep kidolgozása az unalomba fullasztaná a próbálkozást. A Sonic Colours esetében azonban erről szó sincs! A kifutókat sokszor dobbantók, kilövőállások, megcsavarodó utak és további szájtátást eredményező megoldások követik. A kamera mozgatása is ámulatba ejtő tud lenni egy-egy vakmerőbb jelenetnél. Extraként a játék bizonyos pontokon a 3D-s megjelenítésből 2D-s megoldásba vált, emlékeket idézve a klasszikus részekből. Kifejezetten tetszett az, hogy a pályák felépítése nem tartalmaz direkt lassító, a száguldást blokkoló elemeket, így szinte folyamatosan biztosítva van a zúzás.



Az előzetes infók alapján a Sonic Colours könnyű játéknak ígérkezett, ám jobban belemerülve megtapasztaltam, hogy bizony a felnőttebb korosztály is megtalálhatja benne a számítását. A pályák csak a kezdeti szinteken egyszerűek, de a későbbiekben bizony oda kell figyelni, és villámgyors reflexekkel kell reagálni az akcióra. Sajnos az irányításban egy elsőre fel sem tűnő, ám a játék előrehaladtával egyre inkább frusztráló hiba van, a kontroller lag, vagyis a késés. Ennek az aprócska malőrnek „hála" Sonic nem abban a pillanatban ugrik, amelyikben megnyomjuk a gombot, hanem észrevehetően később engedelmeskedik a parancsnak. Egy ilyen típusú játéknál pedig, ahol a program gerincét adó száguldozás megköveteli a gyors reflexeket, végezetes lehet ez a hiba. Sajnos a játék nagyobb odafigyelést igénylő helyszínein az is lesz, de a remek checkpoint rendszer, az itt-ott szétszórt extra élet, és persze a megtapasztalás át fog segíteni az akadályokon. A pályák tehát tartogatnak kihívást, ellenben a főgonoszokkal, akik igen egyszerű módon legyőzhetőek.

Örömmel vettem, hogy a pályáknak többféle útvonala van és, hogy lehetőség van visszatérni a már korábban bejárt világokba. Ennek azért van értelme, mert a játék elején, egészen talán a közepéig nem fogod birtokolni az összes Wisp képességet, de mikor már megvannak, érdemes lesz viszszalátogatni a korábban már végigszaladt pályákon, új útvonalakat és további extrákat felfedezve. Az irányítás egyébként elég jóra sikerült. A Wiimote-on felül lehetőség van Classic kontrollerrel, GameCube joystickkel, illetve Wiimote + Nunchuk párossal nyomulni. Talán az utóbbi megoldás a legtökéletesebb választás a játékhoz. Érdekességképpen megemlítendő, hogy a Wispek képességeit a Wiimote heves mozgatásával lehet előidézni.











A Sonic Colours látványvilága egyszerűen fantasztikus, mondhatni már-már művészi. Gyönyörű színek, valódi kreativitásra utaló megoldások, letaglózó pályadizájn, és természetesen az ép ésszel szinte alig felfogható sebesség jellemzi az anyag vizuális oldalát. A stuff látványilag elmarad ugyan a csúcsot képző Super Mario Galaxy-tól, de mindenképpen a legszebben festő Wii címek közé lehet sorolni az alkotást. A progi audio oldala is nagyon jól sikerült. Az összes dallam igazán fülbemászó minőséget képvisel. Klasszikustól a modernig, rocktól a technóig minden felcsendül. A hozzávetőlegesen hét óra játékidővel bíró anyagban a sztori módon felül egy kétfős játéklehetőséget is beleépítettek a fejlesztő Sonic Team emberei. Ez az opció némileg kötődik az anyag alapját jelentő sztori módhoz. Dr. Eggman Sonic szimulátoráról van szó, ami egy két dimenzióban operáló, maximálisan két játékost támogató versenymód. Ebben a játékmódban összesen huszonegy pályát lehet elérni attól függően, hogy a főjátékban hány piros medált gyűjtöttél össze. Az akadálypályákból felépített játékszéria kellemes perceket szerezhet a kihívásokra vágyóknak, múltidéző környezetben, régi korszak zenéit megszólaltatva.

A játékkal eltöltött órák meggyőzően hatottak rám. Rég nem volt Sonic ennyire a régi önmaga, mint jelen teszt alanyában. Nem tökéletes, lehetett volna jobb is, kiforrottabb is, de a boltok polcaira kerülő végleges formája is rendkívül jól sikerült, visszahozta a klasszikus Sonic érzést, amibe milliók szerettek bele hosszú-hosszú évekkel ezelőtt.







Foxhound

SONIC COLOURS

4

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Sonic Team***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***





create™

Egy nem hétköznapi alkotás

Igazából elég könnyen képbe kerülhettek a Create-tel kapcsolatban, ha csak annyit mondok: Rube Goldberg. Az úriember szerkezetei olyan számítógépes játékokat ihlettek a '90-es években, mint az Incredible Machine vagy a Crazy Machines, s az Electronic Arts most ezt a vonalat folytatja az újgenerációs konzolokon.
Maga a játék igazából két különböző elfoglaltságból épül fel, melyek közül az egyszerűbb – és a feleslegesebb – a Create Chains névre hallgat, és egyetlen feladat elé állít minket: dekoráljuk ki az adott pályát a nekünk tetsző módon. A Create tizennégy különböző stílusú világot vonultat fel, melyek között találhatunk horrorisztikust, vidámparkost, erdőst, futurisztikust, s többek között még kalózost is, mert persze az kihagyhatatlan. Na, ezek alapvetően teljesen lecsupaszítva érkeznek, mi pedig nekik eshetünk festékkel, csempékkel, kerítésekkel, épületekkel, állatokkal és még tengernyi más dologgal, hogy némileg változatosabbá, szebbé, élettel telibbé varázsoljuk őket.

Persze ez önmagában senkit nem tudna lekötni öt percnél tovább, így térjünk rá inkább a lényegre, vagyis azokra a feladatokra, amik ezeken a pályákon várják az agysejtek megmozgatására vágyó bátor jelentkezőket. Mind a tizennégy környezethez tíz különböző, többé-kevésbé szórakoztató, de általában elég nagy kihívást nyújtó, izé, kihívás tartozik. Az elénk kerülő megoldandó problémákat négy különböző csoportba sorolhatjuk, melyek mindegyike kicsit mást vár el tőlünk. Az alap persze az, amikor megadott mennyiségű előre meghatározott eszközzel kell eljuttatni egy objektumot a célterületre, amit aztán a Pickup Party még megbolondít azzal is, hogy menet közben össze kell gyűjtögetnünk a Sparkokat, amik itt gyakorlatilag az extra pontokat jelentik, s új eszközök és díszítések megnyitására használhatóak. Aztán a Contraption-o-Matic néven futó módozatban iszonyatosan összetett gépeket kell létrehoznunk egy-egy feladat megoldására, míg a Scoretacularban egy adott tárgyat kell minél kacifántosabb módon végigtrükköznünk a pályán, s ha ez minél látványosabban és kreatívabban sikerül, annál több bónuszpont üti a markunkat.

Azt hiszem nem kell külön ecsetelnem, mennyire mókás dolog rájönni, hogy például az adott ragasztó, rakéta, ló, labda, léggömb és a kilövőrámpa milyen elmebeteg kombinációjával érhetjük el a célunkat, s külön öröm, hogy a Create szimplán fantasztikus fizikai motorral rendelkezik, így szinte minden pont úgy viselkedik, ahogy azt elvárjuk. A problémák a játszhatóságból és az irányíthatóságból erednek: sokszor millimétereket kell variálnunk ahhoz, hogy egy hatáslánc megfelelően működjön, s ha valamit elrontottunk, akkor az egész folyamatot kénytelenek vagyunk minden alkalommal az elejétől kezdve végigkövetni újra, csak azért, hogy rájöjjünk, hogy még mindig nem működik.
A helyzetet a kamerakezelés sem könnyíti meg, ami folyamatosan az akció középpontjában szeret lenni, így elég nehéz pontosan megnézni azt a területet, amin javítanunk kellene. Legalább egy lassítási lehetőség hasznos lenne.

Az egyébként tetemes mennyiségű játékidőt még kitolhatjuk azzal, hogy belevetődünk a pályakészítőbe, és létrehozzuk saját feladványainkat, majd megosztjuk őket online. Ez azonban – legalábbis egyelőre – még eléggé limitált formában érhető csak el, hiszen kizárólag objektumot mozgatására van lehetőség a képernyő egyik feléből a másikba. A Create-ben tehát még tengernyi potenciál rejtőzik, amit a fejlesztők most érdekes módon nem használtak ki. Sok ponton lehetne bővítgetni és csiszolni a játékot, így egy esetleges folytatással akár igazi klasszikus is születhetne.

InGen

CREATE

3/4

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***EA Bright Light***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Társasjátékok nagyképernyőn



A Hasbro legsikeresebb társasjátékait digitális formában feldolgozó, online és offline eszközökkel egyaránt terjesztett sorozata két éve van jelen a piacon, és a PSP-n kívül az összes kis- és nagykonzol részesülhetett belőle valamilyen verzióban (PS3-ra és Xbox 360-ra eleddig csupán letölthető formában érkeztek az epizódok egyes játékai.) A széria ezen idő alatt leginkább csak a népes középmezőny táborát gyarapította sikeresen, mely tendencia a harmadik felvonás esetében is változatlan. Pedig az ötlet nem rossz, hiszen a Family Game Night 3 alanyai nagy múltra visszatekintő és sikeres társasjátékok voltak – melyeket ebben az esetben is tanácsosabb eredeti, táblás formájukban abszolválni.







Az anyag főmenüjét egy vidámpark szigetre emlékeztető játéktér képezi, melynek kinézete az egyes darabokban való, eredményes szereplésünknek köszönhetően fokozatosan változik, szépül. A Wii-s és Xbox 360-as eljövetelben saját, letárolt avatárjainkat fogjuk használni, PS3 esetén viszont csupán generikus férfi és női karakterek közül választhatunk (érdekes, hogy a családi megközelítés ellenére gyerek figurák nincsenek.) Mindegyik verzióra jellemző, hogy a karakterek mindig az adott játék témaválasztásának megfelelő ruhákat viselik. Online többjátékos módusz csak PS3 és Xbox 360 esetén áll rendelkezésre, de akár egymagunk is nekieshetünk a cuccnak, a rendszer generálta, nálunk sokkal mázlistább ellenfelekkel mérve össze eképpen tudásunkat. Az egyes címeknek van egy egyszerűbb, valamint egy „remix" változata is, illetve végigmehetünk rajtuk egy rövidített, valamint egy hosszabb megvalósításban egyaránt. A grafika és a zene a témaválasztásnak megfelelő, Wii-n kissé gyengébb az összhatás.

Az én választásom legelőször a Life című ópuszra esett, melynek eredeti változata nem kevesebb, mint ötven évre tekint vissza! A koncepció hasonló a Monopoly-éhoz, az egyes állomásokon sziporkázónak nem nevezhető minijátékok teljesítésével lehet felülkerekedni társainkon. Mégis, talán ez tetszett a legjobban az összes közül. A Family Game Night 3 második számú alanyát képező Twister tulajdonképpen a Life egyik minijátéka, és egyáltalán semmi köze nincs az eredeti, szőnyeges mulatsághoz. Egy ritmusjáték keretein belül kellene a zene ütemére lenyomnunk a meglehetősen bonyolult jelkombinációkat emlékezetből; nemcsak a kivitelezés nehéz és körülményes, de a megvalósítás is iszonyatosan béna.





A kínálat következő fogása a Mouse Trap, melynek eredeti koncepciója szerint egy egércsapdát kell felépítenünk a táblára műanyag építőelemekből, mellyel azután az ellenfél egereit tudjuk elkapni. A digitális verzióban a csapda építésének egyes fázisait egyazon, hihetetlenül unalmas minijáték keretei között sikerült megvalósítani. A játék remix változata annyival szerencsésebb, hogy ott a táblán ugrálunk, sajtot gyűjtögetünk és csapdákat állítgatunk ellenfeleinknek.



A Yahtzee Hands Down eredeti változatát dobókockával játsszák, itt és most viszont kártyáink vannak. A cél a megfelelő sorozatok kigyűjtése és lerakása. Eredményességünket ún. kombó kártyák segítik, melyeket a francia kártya Jolly Jokereihez tudnám hasonlítani. A játék remix változatában csupán egy kombó kártya van, és mindenki csak azt az egyet használhatja fel sorozatai lerakásához.



Az utolsó választási lehetőségünk a Cluedo (röviden Clue), mely tulajdonképpen egy Agatha Christie-szerű bűntény kinyomozását választotta tárgyául, a színteret egy vidéki kúria képezi. Összesen négyen eshetünk neki a gyilkos azonosítási folyamatának és az eset felgöngyölítésének, melynek során gyanúsítottak, helyszínek és gyilkos fegyverek köreit kell szűkítenünk. Az előrehaladás három minijáték segítségével történik, melyek újfent inkább a gyerekek érdeklődésére tarthatnak számot. A remix verzióban a gyilkos újabb áldozatot is ejthet.

Azt gondolom, a Family Game Night 3 csak azok számára lehet érdekes, akik játszottak a korábbi felvonásokkal, vagy az eredeti, táblás játékokkal. Bár tartalmasabb élményt nekik sem nagyon nyújthat… Biztos vagyok benne, hogy az eredeti, patinás darabokat ezek a gyenge utánzatok meg se közelítik, úgyhogy az érdeklődők mindenképpen tegyenek vele egy próbát vásárlás előtt.



Petúnia



HASBRO FAMILY GAME NIGHT 3

2/3

Kiadó: *Electronic Arts*
Fejlesztő: *Bright Light Productions*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *480p, 720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1, DPL II*

Disney

TRON EVOLUTION

TRONISZTIKUS

Nem titok, hogy a Disney idén leporolja a kultikussá vált Tron franchise-t, és egyszerre támad a mozikban és a konzolgépeken. Rögvest rávágná az ember a videojátékos kivetülésre, hogy: „Adaptáció, b-közép, Happy Meal adalék" – de szerencsénkre nem az. A klasszikus előd, Steven Lisberger munkájának gyümölcse a maga korában azzal is kivívta sokak csodálatát, hogy az első, a vizuális effektek terén csak CG-t alkalmazó film volt, továbbá az öntudatra ébredő számítógépek gondolatával is megelőzött mindenkit. Bizony, a Terminátort is. Viszont eme oldalak nem nosztalgiázásra vannak szánva – ezzel le is zárnám a visszatekintést, és a lényegre térnék.

Az Örökség (Legacy) alcímmel ellátott film előzményeibe csöppenhetünk bele, amihez egész tűrhető sztorit is összerántottak, bár sajnos elég rövidet, hamar végigvihetőt. Emellett a játék arra is hivatott, hogy a két film közötti időszakban, a Grid-ben bekövetkezett változásokat, eseményeket is bemutassa, magyarán afféle kapocsként szolgál.

Az Evolution-ben mi az Anon (teljes nevén Anonymus) elnevezésű program szerepét alakítjuk, akit Kevin Flynn hozott létre azért, hogy egy Abraxas nevű vírust elimináljon, de mindemellett rendet is tartson a Grid-ben. Az alapfelállás egyszerű: az említett vírus megtámadja az ENCOM által üzemeltetett rendszert, továbbá több fontosabb szereplőt váratlan események érnek a Grid-en belül (a spoilerezést kerülendő). Ezekről csak egy Quorra nevű hölgy informál minket, de a teljes igazságot így sem tudja senki. Mindennek a felderítésére, és persze eme digitális világ megmentésére mi vagyunk a kiválasztottak.

A Grid-ben

Tron világa természetellenesen letisztult és modern, sallangmentes és steril. Ám mindemellett mégis magával ragadó, egyedi és fényes, minimalista, neonokkal bevilágított dizájn jellemzi. Virtuális valóságnak nagyszerű, szabályrendszere felülírható, ami egy kiváló alap egy jó sci-fi játékhoz (is). Kicsit a küllemnél maradva: a játék PlayStation 3-mon teljes 3D támogatást is kapott, így az efféle tudású tévével rendelkezők még jobban átélhetnek mindent, és ennek a futurisztikus ábrázolásnak kifejezetten jól is áll az „extra" dimenzió.

Műfaja ugyan TPS, és sok minden beugrik az ember fejébe, mikre is hasonlít legfőbb momentumaiban az Evolution (falon futás, parkour-trükkök sokasága, mint a 2008-as Prince of Persia például). A bejárható helyszínek nagyja a látszat



ellenére ugyan lineáris, de mindezt trükkös szakaszok, illetve a sztorihoz kapcsolódó események, valamint az ellenfelek felbukkanásai törik meg, ráadásul szubjektíve jó felosztásban. Sajnálatosan pont eme trió adja a legnagyobb hátrányát is, mivel lényegében ezen elemeket ismételgeti a program, és a felvonultatott, jól adagolt újdonságok is a játék cirka egynegyedétől kezdenek kiveszni. (Gondolok itt az újonnan szerzett képességekre, fegyverekre, stb.) Az ügyességi részek jók annak ellenére is, hogy karakterünk néha hajlamos kitérni a saját medréből, és a megszokott mozdulatsor helyett kicsit eltéveszti a célt, igen sok elhalálozást osztva ki ezzel





részünkre. Némelyik szakasz eléggé ki is kezdheti az ember türelmét, vagyis nem adja egykönnyen magát a játék.

Az összecsapások is fontos részét képezik a játékmenetnek, igaz, erősen scriptelt jellegűek. A győzelemhez fizikai erőnk mellett a legfontosabb fegyverünk és eszközünk a Light Disc lesz, ezzel lehet a ránk törő neveletlen kódsorok likvidálásán felül továbbhaladni is az arra kijelölt helyeken. A játék harcrendszere elsőre monotonnak tűnhet, de több tucatnyi kombó, csapássorozat csalható ki belőle idővel, ahogy tápoljuk magunkat. Az eszközünk, és majd minden a Grid-ben megannyi speciális képességgel ruházható fel. Egy részüket grátisz megkapjuk a fejlődés során, a többit, ahogy magasabb verziószámot érünk el (gyk. szintlépés), a bitek világában valutaként szolgáló memóriaegységekért cserébe installálhatjuk magunkra, a fegyverre, a játéktérre, valamint a két legendás járműre, a Lightcycle és Light Tank kettősére. Főképp előbbi, a Lightcycle fölé pattanni élményszámba menő, de mindkét gép vezérlése szintúgy a kezelhetőség csiszolatlansága miatt nehézkes, kiszámíthatatlan kissé. A fejlődés párhuzamos az online részleggel, tehát bárhol is kaszálunk be némi XP-t, az mindkét játékmódban jóváíródik. Ennek azért van egy kisebb hátulütője is multiplayer esetén:



hiába vannak szintek, a játék nem veszi ezt figyelembe, az aktuális képességeink nem számítanak, kezdőt és ötvenes verziószám felett járót ugyanazon arénába egyaránt, gondolkodás nélkül beránt a gép, tehát elsőnek egy végigjátszás erősen javasolt. Ettől függetlenül, fejlettebb szinten igen kellemes csatákat lehet vívni a többiekkel a két kötelező módozat (egyéni-, és csapatalapú deathmatch) mellett a Power Monger-ben, ahol csapatunkkal energia-csomópontokat kell hálózatba kötni, míg a Bit Runner-ben (afféle Capture the Flag-variáns) a Bit-et kell birtokolni, ameddig csak bírjuk, mivel nem csak a ránk törő riválisaink, hanem a kis digitális információtároló is szipkázza életerőnket, energiánkat. Remek húzás volt a fejlesztőktől, hogy nagyobb arénákat is létrehoztak, ahol a gyalogszer mellett a Cycle és a Tank is bevethető egyszerre. Gondolom nem kell ecsetelnem, hogy ezek menynyire megdobják a hangulatot, felpörgetik a csatározásokat – egyszóval teljessé teszik a film adta keretekből kihozható élményt, és a már említett rövidebb egyszemélyes kampány általi szavatossági időt is kitolja.







Az igazság viszont az, hogy nem teljesít se kiválóan, se rosszul a Tron. Tisztességes „iparos munka", a műfaj korlátain belül kényelmesen eltengődő, azt áttörni nem akaró alkotás. Az anno megálmodott univerzuma ehhez pozitív értelemben hozzátesz, de elvontsága evidens módon taszíthatja is az embert. A kisebb kezelhetőségi problémák egyeseknél kiverhetik a biztosítékot, bár meglátásom szerint attól még, hogy nem nyújtja tálcán a sikerélményt, ezek elnézhetők neki.

RBaly

TRON: EVOLUTION

3/4

Kiadó: *Disney Interactive Studios*
Fejlesztő: *Propaganda Games*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-10 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

APACHE AIR ASSAULT

TŰZMADÁR AKCIÓ!

Gyermekkorom egyik legélénkebb emlékképe az, amikor a „Tűzmadár akció" című filmben, a sivatagból épült homokdűne mögül előbukkan az amerikai hadsereg oly jellegzetes helikoptere, megmentve a bátor katonákat: ennek hatására, óvodás koromban én magam is egy hasonló madár pilótája szerettem volna lenni. Gyermeki elmém világában bajtársaim segítségére siető hős voltam, és százszor eljátszottam a székből és egy rossz botkormányból épített pilótafülkében ifjúi ábrándom… mint tudjátok, a videojátékoknak megvan az a varázslatos tulajdonságuk, hogy visszahozzák a rég elfeledett érzéseket azáltal, hogy olyan témát dolgoznak fel, ami egyeseknek akár a szívük csücske is lehet: de mégis, milyen lett a játék? Erre a kérdésre adja meg alábbi tesztünk a választ.

Mikor RBaly felhívott azzal, hogy készítsek egy oldalas kritikát az Apache: Air Assault-ról, őszintén szólva, megijedtem: várva a teljes játékot, gondoltam letöltöm a Piactérről a demót. Az Activision logó bizakodással töltött el, ám a Gaijin stúdiót meglátva az ismeretlenség homálya szállt emlékeimre: valóban nem készítettek túl sok és sikeres játékot, ám a puding próbája az evés, így a pofásnak még véletlenül sem mondható, katonás menüt áttekintve rögtön küldetésre indultam: pontosabban gyakorlásra. Az Apache-ok és más gépek irányítása elsőre talán kissé bonyolultnak hatnak (főleg Realistic fokozaton, amit csak azoknak tudok ajánlani, akik valóban komolyan veszik a szimulátor jelleget!) mégis, körülbelül fél óra alatt megszerezhető a pilóta vizsga. A bal karral döntjük a madarat, a jobb stickkel fordulunk, illetve ereszkedünk/emelkedünk, a B/Kör gomb szolgál a gépfegyverzet megragadásához, amit legtökéletesebben a lebegő, hover módban tudunk használni: a hőkamera segítségével megkülönböztethetjük bajtársainkat ellenségeinktől, így megtisztíthatjuk gyalogos egységeink útvonalát. Ezen kívül többféle rakétát vethetünk be (a hátsó ravaszokkal kezelhetjük őket) a járművek elpusztítása érdekében, de fontos megjegyeznem azt, hogy a játékélmény merőben más, ha Realistic fokozaton játszunk. Míg Training szinten a helikopterek irányíthatósága sok rásegítéssel történik, reálisan nem így működnek ezek a gépek: nem csak az állandóan ránk lőtt RPG-re kell figyelni ezen a nehézségi szinten, hanem magára a fémszerkezetre is: egy durvábban meglendített manővertől légörvénybe kerülünk, több statisztikát kell figyelemben tartanunk, van súlya a gépnek stb… szóval, élvezetesebb, viszont ténylegesebben nehezebb így a játék.

Tizenhat, szakaszokra osztott küldetésben próbálhatjuk ki magunkat pilótaként, akár barátunkkal kooperálva, megosztva a harc oroszlánrészét. Így nem kell folyamatosan két dologra is figyelnünk: irányítani a gépet, célra tartani a rakétákat és még a gépágyút is kezelni. Mindenféleképpen ajánlatos beszervezni valakit, hiszen a siker gyümölcse is édesebb többedmagunkkal. Emellett tizennégy, négyen játszható misszió is bekerült a programba, ami lényegében a standard többjátékos módozatot foglalja magában. A grafika helyenként igencsak impozáns, a helikopterek például nagyszerűen festenek, ahogyan a fények is kellemesen hatnak érzékszerveinkre, viszont a környezet – ahogy az ilyen stílusú játékokban lenni szokott – inkább madártávlatból szép, ráadásul kicsit önismétlő is a táj, sokszor fogunk déjà vu-t érezni. Hangok terén semmi kiemelkedőt nem hallhatunk, viszont pusztító eszközeink szépen szólnak.

A teszt elején feltett kérdésre a válasz: az Apache: Air Assault jó játék, viszont a kevés reklám, illetve maga a téma okán sem lesz nagy visszhangja: ha tetszik a feltevés, hogy pilótaként egy háborúban harcolj, próbáld ki, mert tetszeni fog a játék, de nagy sztorit ne várj tőle: ez inkább amolyan puffogtatós, kikapcsolós játék, mindenki által élvezhető nehézségben.

Dzsek

APACHE: AIR ASSAULT

4

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Gaijin***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



MONOPOLY STREETS

Nem tudom, ti hogyan vagytok vele, de vannak olyan egy és többszemélyes játékok, amik egész egyszerűen nem a TV-ék képernyőjére valók: ilyennek tartom a Tetrist, amit csakis hordozható gépen tudok elképzelni, vagy a pókert, amihez félhomályos szoba és spéci asztal dukál, megfogható, tapintható kártyákkal, zsetonokkal. Aztán ott vannak a különböző sakkprogramok, amikből minden esetben hiányoznak ellenfeleink elmélkedő, merengő ábrázatai... ezek a játékok megkövetelik a társaságot, a kontaktust, az érzékelést: a Monopoly is ilyen társasjáték, mégis készül belőle videojáték és egy-két kivételtől eltekintve egyik sem tudott megfelelni az elvárásoknak. Vajon a Streets-nek sikerült kitörnie a sok éves bakikból?

A játékszabályok ismertetésébe talán nem mennék bele, feltételezhetem, hogy eddig is a Föld nevű bolygón éltetek és legalább egyszer már láttatok Monopoly táblát: ha mégsem…, hát jó. Adott négy játékos, két dobókocka, illetve egy téglalap alakú placc, amin telkek és különböző segítségre és szívatásra (pl. a Free Parking zóna, a börtön, állomások, közművek) alkalmas mezőket találunk. Az első pár körben a feladat az, hogy minél több üres beépíthető kockát sze-rezzünk meg a táblán, lehetőleg azonos színekben, ugyanis csak akkor kezdhetünk neki a monopolizálásnak, ha birtokba vettük az adott szín összes mezőjét. A cél ellenfeleink csődbe juttatása, aminek elengedhetetlen feltétele az építkezés, hiszen, míg az üres területek meglátogatásáért csak pár tíz dollárt szakíthatunk le, addig a benépesített portékáink után akár ennek tíz, sőt százszorosát is elkérhetjük. Nem igazán kell ecsetelnem szerintem, hogy pár ilyen dobás után játékostársaink vagyona hirtelen a nullával lesz egyenlő.



Mindez tökéletesen működik a való életben, hiszen a kockák gurulnak, a bábukkal gyorsan lépünk, eldöntjük, szükségünk van-e az adott mezőre és adjuk is tovább a kört. Igen ám, de a videojátékban nem így mennek ezek a dolgok. Pár óra elteltével már idegesítően kiakasztóak a karakterek nyöszörgései, Mr. Monopoly beszólásai, a zene, a kockák pörgése és az a rengeteg dupla dobás. Elnyomni nem lehet mások körét, szépen végignézzük minden egyes alkalommal, hogyan zárják börtönbe szerencsétlen ellenfelünket, végighallgatjuk az Esély-kártyák húzása előtti – igaz, csak néhány másodperces – párbeszédet stb… az elején még nem tűnnek fel ezek, de amikor már órás mérkőzéseket játszunk, igencsak ki van a himbilimbink az egésszel.









Pedig nem is rossz stuff a Streets, hiszen város ihlette helyszíneket fogunk uralmunk alá vonni: igaz, nincs minden licenszelve, de azért a szemfüles gémer ráismerhet a különböző parkolókra és állomásokra, ráadásul Xbox 360-on és Wii-n a járókelőket (illetve saját figuránkat is, ha úgy tetszik) az avatarok/miik személyesítik meg, ami jópofa bónusz. Bár, rengeteg játékmód közül választhatunk, akár teljesen testre szabhatjuk a szabályokat úgy, hogy a fent említett lassú tempón kicsit feszítsünk. A 3D-és táblák némelyike ugyan átláthatatlan, de tanultak a sok kritikából és végre bekerült a klasszikus tábla is!



Ennek ellenére még mindig azon az állásponton vagyok, hogy a Monopoly-t is személyesen, szemtől-szemben, valódi kockával, figurákkal és kártyákkal lehet igazán autentikusan élvezni. Nincs túl sok hiányossága a Streets-nek, sőt, sok helyen fejlődött, de két dolgon még mindig nem tudtak túljutni a fejlesztők: az idióta hangokon és a kissé lassúcska játékmeneten.



Dzsek

MONOPOLY STREETS

3

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***EA Salt Lake***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***





Nincs benne az X faktor!

A magyar kereskedelmi televíziózás két vezető adója egymás ellen folytatott, soha véget nem érő csatározása újabb állomásának lehetünk a napokban szem-és fültanúi. Bár a Megasztárhoz hasonló műsorok elég jó nézettséget voltak képesek szombat esténként generálni – gondolok most a Szombat esti lázra vagy a Csillag születikre –, a versenytárs gondolt egyet, és megvásárolta az Angliából indult, és évek óta szerte a világon rendkívüli népszerűségnek örvendő The X Factor tehetségkutató műsor jogait. A mai nappal bezárólag globálisan már 45 győztes vehette át a legjobbnak járó díjakat, kezdhette meg fényes karrierjét és élvezheti a megérdemelt hírnevet, köztük Leona Lewis, akit szinte nap mint nap láthatunk a népszerű zenecsatornákon. A hasonszőrű, nagy sikerű játékok példájából kiindulva tehát nem is csoda, hogy megpróbálkoztak a The X Factor interaktívabb változatának elkészítésével – az viszont már valódi rejtély számomra, hogy a kiadó miképpen ítélhette ezt a félig sem kész terméket megjelentetésre alkalmasnak?

A kezdőlépés mondjuk még nem is lenne annyira rossz: a cucchoz korrektül kapunk egy mikrofont, és egymagunkban, valamint barátainkkal összeállva egyaránt nekieshetünk az éneklésnek a bulikban hasznos gyorsjáték, valamint az időigényesebb karrier móduszokban. Miután ízlésünknek és hangulatunknak megfelelően választottunk, igen gyorsan szembesülünk a zenei repertoárral, a mindössze 28 számra korlátozódó kínálattal. A mennyiség mondjuk nem túl kevés, de a stílus valószínűleg nem mindenkinek fog tetszeni: túlnyomórészt a popkultúra olyan újsütetű képviselőivel találkozunk, mint pl. Lady Gagától a Paparazzi, Cascadától az Evacuate The Dancefloor, Blondie-tól a Call Me, Taio Cruztól a Break Your Heart vagy Kylie Minouge-tól a Can't Get You Out Of My Head (mely utóbbit mondjuk imádom). Ezek persze nem idegenek a műsor világától, de a továbbiakban megnyitható négy ópuszon felül sokkal nagyobb és számos zenei stílust lefedő választékra lett volna szükség. Sajnos további dalok letöltésére sincs lehetőség, mint a SingStar széria új epizódjaiban!

Ettől persze még nem lenne feltétlenül rossz a The X Factor, de minden más téren elhasal. Az igazi borzalom a grafika terén mutatkozik, különösen, ha valaki – hozzám hasonlóan – becsülettel nekiáll a karrier módnak. Az első elődöntőktől egészen az utolsó fordulóig végigküzdhetjük magunkat abban az esetben, ha nem tántorítanának el ezen szándékunktól a csupán néhány, felületes animációra és ugyanazon mondatok ismételgetésére képes, teljesen ismeretlen embereket (érthetetlen számomra az eredeti műsorban látható celebek hiánya!) megjelenítő zsűritagok, az ugyancsak nulla tánckészséggel és mozgásrepertoárral rendelkező sztárunk, valamint a talán a legnagyobb baki, a szinte teljesen összezárt ajkakkal prezentált éneklés! Az mondjuk tetszett, hogy a feltörekvő csillag minden egyes megnyert forduló után új ruhákat, frizurát, egyéb kiegészítőket kap, sőt még a rajongóktól érkező leveleknek, valamint a rólunk szóló újságcikkeknek is örülhetünk, de értelemszerűen nem ez a játék lényege. Az egyes fordulók között gyakorlásra is van lehetőség (továbbra is nulla vagy minimális szájmozgással), és a megmérettetések között feltett kérdésekre adott válaszok igaz vagy hamis volta is hozzájárul pontszámaink mennyiségéhez. Magát az éneklés értékelését egyébként én eléggé megengedőnek találtam (az én képességeimhez mérten mindenképp!), bajba csak akkor kerülhet az ember, ha a kötelezően feladott számok között ismeretlennel találkozik.

Úgyhogy a The X Factor lényegi része nagyjából ennyi. Parti módban annyi kis pluszt sikerült az ingatag alapokra rápakolni, hogy az adott dal eléneklése után a társaság soraiból érkező tapsvihart egy „tapsmérő" regisztrálja. Kétlem, hogy utóbbi miatt bárki komolyan elgondolkodna ezen cucc beszerzésén, amit a címén kívül valóban semmi nem képes egy kicsit is vonzóvá tenni potenciális vásárlói körében. A műsor rajongói szerintem inkább izguljanak aktuális kedvenceikért, vagy kamatoztassák tehetségüket a jól sikerült karaoke anyagok társaságában, ennek a játéknak maximum ingyenes hozzáférhetősége esetén adjanak esélyt.

Petúnia

THE X FACTOR

2

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***Hydravision***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Mikor megkaptam tesztelésre a Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recont, azt gondoltam, hogy egy remek, a híres címhez hű taktikai akciójátékot kaparintottam meg. Sajnos rövid úton rá kellett döbbennem, hogy a Szellem-osztag háborús bevetéseit feldolgozó sorozat jelen darabjának már csak a nevében van bármi köze az elődök által lefektetett alapokhoz. A korábban megismert TPS/FPS akciójátékból a Dead Space: Extractionhöz hasonlóan egy rail-shootert készített a fejlesztőcsapat. Ez akár még bizakodásra is adhatna okot, elvégre egy stílusváltásnak nem feltétlenül kell rosszul elsülnie. Jelen teszt alanyának azonban sikerült. A fentiekben példaként felhozott, első osztályú horror sci-fivel, vagy akár a szintén stílusbéli, House of the Dead: Overkillel sajnos még csak egy lapon sem említhető a kanadai programozók végterméke.

A történet a szokásos: a széria témájához hűen egy újabb nemzetközi háborús konfliktust kell az elit kommandónak megoldania, ami persze már a játékosra, illetve akár a játékosokra hárul a 12 missziót felölelő, leginkább Oroszországban játszódó, néhány órácska játékidőt magában foglaló és szerencsétlenségére kellően önismétlő helyszínekkel bíró stuffban.

Egyedül játszva a gép által irányított segítő fog utatok során elkísérni, ám a játékot akár egy barátoddal is végigküzdheted. Az alap irányító mellett természetesen a Wii Zapperrel is lehet osztani az áldást a game-ben. A bevezetőben ugyan azt mondtam, hogy az anyag rail-shooter, azonban egy minimális, taktikus mozgást rejtő játszhatósági elemnek köszönhetően némiképp kilóg a klasszikus árkád lövöldék sorából. A karaktert külső szemszögből követi a kamera, mozgását pedig némiképp a játékos irányítja, ami abban nyilvánul meg, hogy a fedezékből fedezékbe haladás már manuális úton történik. Ám itt sem ténylegesen a katona mozgatása lesz a feladat, hanem csak az adott, biztonságot nyújtó ponthoz való eljutáshoz szükséges parancsadás. A menetelést már teljes mértékig a program intézi. Az akcióba épített további extra az időlassítás, amit már számtalan játék alkalmazott, fokozva az élményt. Továbbiakban a recept változatlan marad: katonák tömegeivel, harci járművek és egységek garmadájával kell végezni a béke elérése érdekében. A különböző fegyverek mellett járművekből is lehet ontani az ólmot, komoly tűzerőt képviselve.

Az irányítással különösebb gondom nem volt, működött. Semmi látványosan kiemelkedőt, avagy kifejezetten negatív anomáliát nem tapasztaltam. A 12 küldetés mindegyike átlagosan 20-30 perc alatt teljesíthető, így könnyen kiszámítható, hogy a progi élettartama nem valami fényes. Ezen talán némiképp javíthat a kifejezetten pontvadász árkád mód, bár kétlem, hogy ez sokat nyomna a latba. A küldetéseket érintő jelző az anyag látványvilágára is rábiggyeszthető, akár hatványozottan. Minimális túlzással, de azt kell, hogy mondjam, a program vizuális oldalán látottak nem egyszer a Nintendo 64-es idők emlékeit ébresztették fel bennem, ami nem is lenne probléma, ha most nem 2010-et írnánk. A felhasznált textúrák, karaktermodellek, objektumok, speciális effekteknek is alig nevezhető valamik évekkel korábbi képi világot generálnak a megjelenítőre. Az irányítható karakterek mozgásanimációja még csak elmegy, de az ellenfeleké már erőteljesen megmosolyogtató, mint ahogy a különféle harci eszközök mozgása is. Összességében a látványt és magának az anyagnak a megvalósítását kritikán alulinak ítéltem meg. Tény, hogy Nintendo Wii a három jelenleg piacon lévő asztali konzol közül a leggyengébb teljesítményt nyújtja, de sokkal-sokkal többre képes, mint amit most a Ubisoft megpróbált lenyomni a játékosok torkán.

Igazság szerint nem is értem, minek készült el ez a játék? A Ghost Recon szériától megszokott és egyben elvárt tartalomhoz köze nincs, rail-shooternek meg eléggé karcsú. Messze kiemelkedőbb alkotások vannak a stíluson belül a Nintendo masinájára, mint a tesztben taglalt game.

Foxhound









TOM CLANCY'S GHOST RECON

1/2

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Next Level Games***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™



Donkey „Mario" Kong



Bár lehetősége megvolt rá, Donkey Kongnak, a Nintendo híres kabalafigurájának mégsem sikerült soha olyan kozmikus – sőt, hogy stílszerűen fejezzem ki magam: galaktikus – magasságokba törnie, mint klubtársának, Mario-nak. Ennek minden bizonnyal az az oka, hogy míg az olasz vízvezeték szerelő az évtizedek során folyamatosan a feddhetetlen pozitív hős szerepében tetszelgett, addig a „buta majom" már pályafutásának legelejét elbaltázta azzal 1981-ben, hogy csínos gorillalányok helyett fiatal embernők felé fordult az érdeklődése – olyanok felé, akik nem feltétlenül vágytak az ő erőszakos szerelmére. 1994-ben aztán nagyot fordult a világ, hisz a Nintendo nem csak egy vadiúj szériát adott Kongnak, de az eddigiektől eltérően más, abszolút pozitív megvilágításba is helyezte a főemlőst (gyk. hőst csinált belőle). Nem mellesleg a programot készítő Rare stúdió is zseniálisan eltalálta a minőséget, ami egy 8 millió példányban eladott platformjátékhoz vezetett. Ez volt a Super Nintendo konzolra kiadott Donkey Kong Country című szoftver, mely a maga idejében mérföldkőnek számított 100%-osan játékosbarát kezelésével, kimagasló látványvilágával (a 3D-s grafikát keverte a 2D-s nézettel), és gyakorlatilag minden egyes összetevőjével. A Nintendo megmutatta általa, hogy Mario árnyékából kilépve is létezik siker, és azok, akik a platformjátékok mellett tették le voksukat, egy friss, üde, a tipikus Mario-stílusnál könnyedebb, de mégis tartalmas és megfelelő kihívást biztosító kalandba vethették bele magukat. A széria ezután még két kiváló – bár az elöd sikerét túlszárnyalni nem tudó – epizódot élt meg SNES-en, majd 3D-be költözött Nintendo 64-en, de ezután Donkey Kong több évre ismét visszalépett a mellékszereplői státuszba, hisz csak különféle ilyen-olyan zenés szösszenetekben kapott munkát.









2010 ismét fontos év lett Donkey Kong életében, hisz a Nintendo egy vadiúj Wii szoftvert készített – a Retro Studios-on keresztül – nevével fémjelezve, melyet egy talán bátornak is nevezhető húzással egyszerre dedikált a retro DKC trilógia szellemiségének és a modern korok elvárásaihoz igazítva.

A „bátor" jelzőt nem véletlenül használtam: a Donkey Kong Country Returns változatlanul hagyja a jól bevált alapokat, ugyanakkor egy NAGY adag – és itt a „nagy" mennyiségjelzőt tényleg nagybetűvel kell írni – újdonsággal is megfejelte a témát.

A DKCR alaptörténete enyhén szólva is banán.. vagyis banális, hiszen egy tipikusnak mondható, egyszerű territoriális konfliktushelyzetet dolgoz fel. A voodoo maszkokra hajazó Tik Tak Törzs tagjai galád módon elvarázsolják a Kong kis családjának élőhelyéül szolgáló trópusi szigetet és annak környékét, megdelejezve és ellenségessé téve az ott élő békés állatkákat, valamint a majom kedvenc eledeléül szolgáló banánkészleteket is megdézsmálják. A gorilla ezután éktelen haragra gerjedvén vág neki a nyolc helyszínen átívelő bosszúhadjáratnak, melyben hű társa lesz a fiatal emberszabású kuzinja, Diddy Kong. Őt egyébként irányíthatja egy második játékos, sőt, a történetben feltűnik a zabálnivaló és megülhető orrszarvú, Rambi is, mint közlekedési eszköz.



A game irányítása többféle megoldással is történhet. Akik gyakorlottak a Wii játékok Wiimote + Nunchuk párossal történő vezérlésében, azok a két különálló kontrollerrel bábozhatnak, akik viszont ragaszkodnak a klasszikus retro megoldásokhoz, azok a Wiimote-ot vízszintesen tartva a d-paddal és az 1-2 gombokkal imitálhatják a régi SNES joypados időket. Jómagam természetesen az utóbbi módszert választottam, már csak azért is, mert annak idején számtalan órát öltem a DKC-be, majd indítás után, az eredeti Donkey Country zene hallatára, az emlékeimből szinte azonnal felsejlő hangulat által jókedvre derítve vágtam neki a majomparádénak.

A játékmenet és a látványvilág érintetlenségének szembetűnő mivolta már az első pár perc tesztelés után meghozta a gyümölcsét, így a kezelésbe behozott valódi újítások legfontosabbikával, a Wiimote vad rázásával elérhető „földdöngöléssel" is viszonylag hamar meg tudtam barátkozni. A minden tapasztalt gémer által jól ismert, mára már alapvetésnek számító „oldalscrollozós" platformelemeket a DKCR kiválóan alkalmazza, azaz a különböző távolságokba elnyomott pontos ugrásokon, az ellenfelek fejére dobbantásán és a tereptárgyakból változatos módon – pl. földpüfölés, pitypang-fújás – kinyerhető, gyűjthető cuccok keresgélésén túl elég sokáig nem is kell semmi másra figyelni. A játék által kezdetben – az első dzsungeles helyszínen – támasztott kihívások viszonylagos egyszerűsége erősen nosztalgikus hangulatba ringatott, így nagy magabiztossággal és sikerrel vettem a tulajdonképpen újdonságnak számító függőlegesen mászós-elkapós-függeszkedős részeket is, egészen az első pálya főellenségéig, egy mókás fizimiskájú pufók békabogárig… vagy mi volt az a vicsorgó foltos dög, aminek a határa kellett többször ugrani.

A második helyszín – tengerpart – ezután viszont már sokkal markánsabban, sőt egyenesen bőkezűen szórta az egyre újabb és újabb játékelem-variációkat, például a hordóból-hordóba haladós céllövést, a különböző rejtett pályarészleteket, vagy a pixelpontos ugrásokat a mozgó platformokon, de egymás után volt bányászcsillében száguldás, rakétahordón repülés és szökőár elől menekülés is. Ezzel egy időben egyébként láthatóan bekeményedett az addig nagyon baráti nehézségi fok is, gyorsan fogytak az életeim, a checkpointok néha kicsit távolabb voltak, mint az korrekt lett volna, valamint a gyűjtögethető cuccok mennyisége és elhelyezkedése is kezdett frusztráló magasságokba emelkedni. Kicsit gyorsan lett túl tömény az akció. Így konstatálnom kellett, hogy a Nintendo ezt az új DKC epizódot talán már nem is annyira „család- és játékosbarát" felfogásban készíttette el, mint '94-ben, hanem inkább a klasszikus Mario-széria irányába mutató komplexebb módon, szóval úgy érzem, most 2010-ben a képzettebb – használhatom a hardcore jelzőt? – playerek lettek a DKC célközönsége. Ez az általam csak „Mario-effektusnak" becézett jellegzetesség egyébiránt innentől kezdve egyre markánsabb lett, és végeredményben végigvonul a további helyszínek – romok, barlang, erdő, sziklás part, gyár, vulkán – mindegyikén. Mintha egy izmos Mario játékot toltam volna Donkey Kong köntösben…

Ha valaki azt gondolja – a régi DKC-k ismeretében, vagy esetleg a kedves dobozkép alapján –, hogy a DKCR aranyoska ugrálós-gyűjtögetős szoftver, amivel persze a „nagyobbak" is jól el tudnak szórakozni, nagyot téved. A Returns egy ugyanolyan kőkemény platformjátékká nőtte ki magát, mint a maga idejében például a Super Mario World volt, de akinek gőze sincs róla, hogy miről beszélek, az legjobb, ha egy báránybőrbe bújt vérszomjas farkast képzel maga elé, amit bambán gügyögve megsimogatsz, mire nagyot mar a kezedbe.

A Donkey Kong Country Returns érdekes kettősséget hordoz magában, mely az egész játékot végigköveti. Az időnként talán túlságosan is régi vágású, de a szemnek kifejezetten kellemes, színesen cukormázas, nagyfigurás látványvilágból és ugribugri banángyűjtős mókából egy szempillantás alatt lesz olyan totál hardcore szituáció, hogy hirtelen azt sem vágod, hova lőtted be magad a képbe, és onnan hogyan jössz majd vissza. A grafika néha erősen puritán, üres, idejemült mütyürök és távoli építőkockák egyvelege, de aztán a következő jelenetben meg egy hatalmas léghajó száguld át a háttérben, meglepően pazar hatást prezentálva. A kissé bugyuta, gyogyós, de szerethető és aranyos karakterek olyan idegölően szivatós helyzetekbe kevernek egyik pillanatról a másikra, hogy hirtelen nem is érted majd, hol lehet az a pont a pályán, ahol biztonságban lehetsz. Az akció intenzitása olyan szinuszgörbét ír le, ahol egyszer lazán pattogva, fülig érő szájjal veszed az akadályokat, máskor viszont izzadva-vicsorogva és kétségbeesetten igyekszel majd valahogy túlélni a képernyőn kialakult káoszt.

Összességében úgy gondolom, a Returns megvásárlásával nagyon mellé is lehet nyúlni, vagy nagyon bele is lehet találni a tutiba. Középút nem nagyon van. A game, ha általánosságban nem vagy a pályák 100%-os teljesítésének híve, a zsánerben megszokottaknál talán hamarabb is végigvihető (kb. 30 perc egy teljes helyszín, nagyjából 6 szakasszal), viszont néhol zavaróan nehéz – szóval nem egy könnyed hétvégi móka. Ha azonban azt a kőkemény kihívást keresed, amit kizárólag a minőségi, retro stílusú platformjátékok adnak meg, és hajlandó vagy egy-egy pályaszakaszt akár 4x-5x is végigtolni egy elhagyott pénzérméért, vagy rejtett K-O-N-G betűért, és nem zavar a veszettül pattogó játékritmus, biztosan megtalálod majd a számításod!

Martin

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

4/5

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Retro Studios***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

DANCE CENTRAL
get down on it

Tánc. A világ talán legősibb és legkifejezőbb szórakozási lehetősége. Kinect for Xbox 360. A Microsoft vadonatúj, csúcstechnikás mozgásérzékelős irányítója, ahol már végképp az ember az úr. Azt hiszem, nem kell nost-radamusi mélységekbe lemenni ahhoz, hogy megjósolható legyen e két elem találkozása. A másik része pedig, hogy akármekkora, bármilyen formájú kockák is vagyunk, bulizni mi is szeretünk, és mi lehet jobb egy igazi, hamisítatlan táncikálós partijtéknál? Ezúton szeretném „megköszönni" a húgomnak a tesztelési idő alatt nyújtott segítségét, ugyanis ahogy megmutattam neki, hogy mit rejt a korong, onnantól napjainak 70 százaléka azzal telt, hogy felváltva ugrált és vihogott a tévé előtt, sőt, egy ízben még a barátnőit is áthívta a közös móka kedvéért. Én pedig ültem és gyönyörködtem, de ez egy másik történet…

Boogie-woogie

A kellően hangulatfokozó zenés intro után szerencsére sokat nem kell kószálnunk a főmenüben, az alapbeállítások mustrálása után induljunk is útnak a Dance! lehetőségei felé, ahol is kiderül, hogy egy vérprofi Jacko vagy egy JediEco lakozik-e bennünk. Az egyik sarkalatos pontot itt ki is pipálhatjuk, azaz a zenei felhozatal több mint kiváló! Lady Gaga, Cascada, Salt 'N' Pepa, Snoop Dogg, Beastie Boyz, Basement Jaxx, Benny Benassi, Kool & the Gang, és még sorolhatnám a zseniális előadókat. Sok plusz osztályzatot ér az is, hogy rettenetesen sok mozgást vettek át a klipekből, ami leginkább Soulja Boy esetében volt kacagtató. Ha ismeritek az eredetit, azért, ha nem, akkor majd ha megpróbáljátok a Supaman és Crank That mozdulatsort, akkor azért fogtok visítani a nevetéstől. Egyébként a mechanizmus nagyon egyszerű és profin megvalósított: a képernyőn lévő mozdulatokat kell lehetőségünk szerint minél jobban utánozni kövér pontok reményében. Minden számban van természetesen gyakorlási lehetőség, plusz a követendő lépések oldalt meg is jelennek kis ikonok formájában, így téveszteni nem annyira könnyű, minden a kivitelezésen múlik.

Lehetőségünk van párbajra hívni egy barátunkat is, itt felváltva fogunk tipegni, egészen az úgynevezett freestyle módig, ahol egy pár másodpercre előbújhat belőlünk a kis diszkó-maca és nyomhatjuk a locsolócső, a motorfűrész, a kamionsofőr és egyéb különböző figurákat, amiket aztán vissza is nézhetünk. Itt szembesülhetünk még azzal is, hogy sok mozdulatról azt hisszük, teljesen profin csináljuk, de a gép kegyetlenül a lelkünkbe tud tiporni egy-egy ilyen ismétléssel…

A külcsínre nem vesztegetnék sok szót, pöpecül a helyén van minden, a táncosok és segítőik nagyon frankón festenek, mint ahogy természetesen a lézerfények és egyéb hangulatfokozó elemek is, így minél jobban érezzük a ritmust, annál szebb-jobb-látványosabb villogást produkálhatunk magunk köré.

Ha akarjuk, élhetünk a felkínált minimál-fitness opcióval is, azaz megadhatjuk testsúlyunkat és számolni fogja a cucc az elégetett kalóriát. Ami a nagy gonoszság, hogy ehhez egy achievement is kapcsolódik, amit 1000 elégetett egység után kapunk, szóval hajrá!

I'm a hip-hop superstar, ya' dig?

Veszettül jó kis program lett tehát a Dance Central! Kiváló zenei felhozatal, nehézség szerinti kihívás és sikerélmény, közös szórakozási lehetőség, hibátlan kezelhetőség. Azt nem mondanám, hogy csak miatta megéri beruházni egy Kinectre, de ha rendelkezel egy ilyen berendezéssel, akkor erősen ajánlott a program beszerzése. Egy jó tanács a végére: erősen illuminált állapotban lehetőleg ne próbáljátok ki, mert vagy levertek valamit/beütitek magatokat egy nem erre a célra hivatott objektumba, vagy egy egész állatkert fog díszelegni a nappali közepén…

Hpeti

DANCE CENTRAL

4

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Harmonix***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

YOUR SHAPE
FITNESS EVOLVED

Izzadságcseppek a szobám szőnyegén

Amióta világ a világ, az embert mindig is izgatta a külseje. Ez alapjában véve teljesen rendben is van, elvégre ki ne szeretné a (ízlésének és stílusának megfelelő) szép ruhákat, divatos autókat, menő kiegészítőket. A helyzet onnantól kezd bonyolulttá válni, hogy nem mindegy, mit próbálunk meg belepakolni egy XS-es nadrágméretbe, mert valljuk be, egy sonkányi méretű női-férfi lábon elég murisan néz ki a feszülős cicanadrág. Bár lehet, hogy ezt egy helyben állva még meg is tudjuk oldani, azonban ha lehajolunk, akkor jön az idevágó hangutánzó szó és a kőműves dekoltázs, ami az egyik legnagyobb merénylet az ízléses öltözködés ellen. Miután az ember találékony fajta, ezért kitalálta a konditermeket súlyának karbantartása végett. Sőt, a technika előrehaladtával megjelentek otthonunkban a mindenféle csábító fitness-wellness-szépségápolási kütyük, amivel nyilván nagyot lehet kaszálni. Vannak használhatóak, akadnak említésre sem méltóak, mi azonban most egy ígéretes darabbal, egészen pontosan a Your Shape család Fitness Evoved tagjával fogunk közelebbi viszonyba kerülni.

Gyúrunk wazze?

Pár száz kalória elégetése után kijelenthetem, hogy ez egy igazi fitnesz program, annak minden szépségével és nyavalyájával együtt. A Mirror's Edge-et idéző főmenüben túl sok dolgot nem csinálhatunk, játszhatunk bohókás erősítő játékokat a családunkkal, belekóstolhatunk a zen jóga és a boksz lebutított változatába, illetve belekezdhetünk egy komplett személyre szabott edzéstervbe is. Bármit teszünk, mindenhol számolja a gép nekünk az elégetett energiát, sőt, ha valamit extrán jól teljesítettünk, akkor repül is a szánkba a virtuális kockacukor. A lényeges pont az egészben természetesen a személyes edzés, ahol valóban alaposan megizzaszt minket trénerünk. Nagyjából a test minden izmát meg lehet és kell is mozgatni. Ami a legjobb az egészben, hogy nem tudunk csalni nagyon a mozgással, mert a Kinect a legapróbb helytelen rezdülésünket is érzékeli, és a kedves edzőnk egyből kajabál is velünk. Szóval le a kalappal, ez a része nagyon profin lett kidolgozva. Folyamatosan érkeznek a jó tanácsok, mit-hogy-merre tartsunk, hajlítsunk, emeljünk, feszítsünk, így tényleg úgy érezhetjük, hogy a tréner itt van velünk és hajt minket.

Egyetlen negatívuma van a programnak, ami abban nyilvánul meg, hogy hiába sanyargatjuk testünket napi hétszer 10 órában, ha ehhez mondjuk minden este a mekiben vacsorázunk, és literszámra döntjük magunkba a cukros innivalókat. Igazán beépíthettek volna egy komplett táplálkozási tanácsadót is, mert ugye minden fogyásnak, erősödésnek a helyes étkezés az alapja.

De ettől független tényleg minden a helyén van: több száz hatékony gyakorlat közül válogathatunk, ráadásul teljesen személyre szabhatjuk az egész tervet, pont, mint egy jobb konditeremben, egy hús-vér edző segítségével.

Gyúrtunk wazze!

Amennyiben rendelkezünk Kinecttel, és erőt tudunk venni magunkon a napi rendszerességű tornázásra, akkor egészen nyugodtan beruházhatunk a Fitness Evolved-re, mert nem fogunk csalódni benne. Csak figyeljünk arra, hogy normálisan étkezzünk mellette és akkor a hatás valószínűleg nem fog elmaradni.

Hpeti





















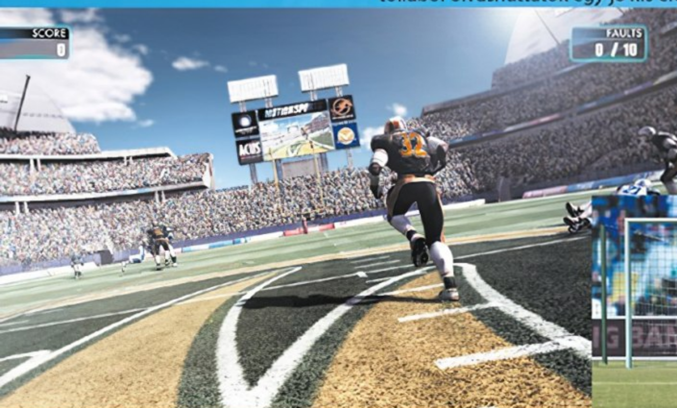
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

3/4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MOTIONSPORTS™

November hónap valószínűleg piros betűs ünnepként vonult be a redmondi óriás elegáns fekete naptárjába, eldördültek a startpisztolyok és hatalmas csinnadrattával és dupla cukaharával vetődött be a ringbe harmadik pankrátorunk, a Kinect. Előző számunkban Baly tollából olvashattatok egy jó kis elemzést a masináról és a működéséről, sőt, befutottak az első hullámban megjelent játékok is. Az azért meglepő, hogy egy Wii Sports-féle cucc vitte a prímet, de miután kipróbáltam, csak helyeselni tudtam a főszerkesztőnk által kiosztott négyötödös értékelést. Ellenben sokáig nem ülhetett a képzeletbeli trónon, mert meg is érkezett a kihívó, a frappánsan MotionSports névre keresztelt programmal. Ahogy Michael Buffer mondaná: „Let's get ready to rumble!"



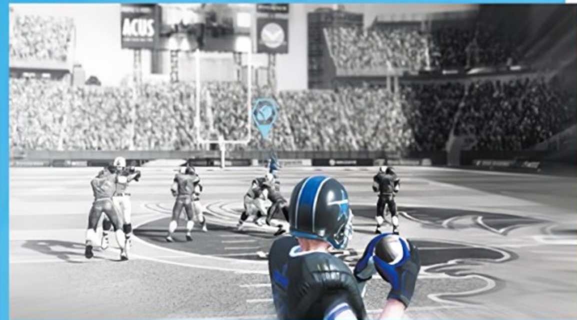




Amennyire könnyed, egyszerű és szórakoztató volt a Kinect Sports, annyira el lett rontva az MS. Már eleve a hat választható sportág is fura: az amerikai és európai foci még oké, a síelés, a boksz és a siklóernyőzés határeset, de a lovaglás, na, az valami katasztrófa. Igazából az egész ott borul meg, hogy a rendszer valamiért nem lett annyira pontos, de ezt egy példával szemléltetném. Minden fő sportág hat-hét nagyobb alrészre bomlik, például az amerikai fociban először csak le-fel kell homorítani, aztán már ki kell kerülni a védőket, dobálhatjuk a labdát irányítóként vagy megcélozhatjuk a kaput rugóként. Amikor én voltam a quarterback, sokszor volt olyan, hogy nyílegyenesen küldtem meg a pakkot, erre bal kéz felé repült az oldalvonalon túlra. Sajnos ez igencsak sokszor előfordult. A lovaglás, mint ahogy mondtam, nem tudom kinek az ötlete volt, de megérdemelné, hogy Krisz előadást tartson neki a HDTV fajtákról. Megy a szerencsétlen négylábú, mi meg olyan mozdulatokkal tudjuk gyorsabb haladásra ösztökélni, hogy hátulról nézve igencsak félreérthetőek a kézmozdulataink. Plusz teljesen irányíthatatlan is a dolog. A boksz jobban használható, mint a konkurens játékban, de azért itt is akadtak csúnya szemöldökráncolások. A síelés, az olyan igazi semmilyen, állunk rogyasztott térdekkel és jobbra-balra dülöngélve próbáljuk meg emberünket a kijelölt sávban tartani, de itt meg túl érzékeny a masina, ezért a legkisebb oldalra dőlést is úgy érzékeli, mintha keresztbe akarnánk állni a pályán, ezért így is cselekszik.









A siklóernyő fura módon egy kis békességet hozott a lelkembe, itt ugyanis tökéletesen lehet irányítani kézmozdulatokkal a gépet. Karikákon repdesünk, házakat és boltíveket kerülgetünk majd a végén megpróbálkozunk egy 10 pontos leszállással is – a korong legjobb darabjáról beszélünk. A végére hagytam az európai focit, mert ez olyan igazi 50-50. A tizenegyesek rugdosása fájdalmasan béna lett, mert a gép hangulatára vagyunk utalva, hogy merre is fog szállni a laszti. Lőhetünk még szabadot, lebonthatjuk a kapufákat is, ez a része még oké lenne, de azért a Kinect Sports-ban található soccer jóval eredetibb és izgalmasabb.



Ami esetleg még pozitívum lehet, az a narrátor jó dumája. Megállás nélkül löki a debil poénokat és kommentárokat, néha azért rontottam el valamit, mert hangosan visítottam a nevetéstől. A grafika próbál realisztikusabb lenni, mint a másik programban, de inkább funkcionális lesz, a hangokkal és zenékkel egyetemben.

Sajnos nem lett túl jó a MotionSports. Se a sportok választása, (a siklóernyő csont nélkül jó, de az amcsi foci is elmegy, a többi azonban kuka), se a prezentálás, se a lényegi rész, az irányíthatóság. Ha esetleg olcsóbb lesz, lehet tenni vele egy óvatos próbát, de sajnos még a többjátékos mód sem tudja megmenteni a bukástól. Ubiéknál nagyot akartak álmodni, csak félúton kibomlott a cipőfűzőjük és orcára estek benne…



Hpeti

MOTIONSPORTS

2/3

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

PRINCE OF PERSIA TRILOGY

Prince of Persia: The Sands of Time
Prince of Persia: The Two Thrones
Prince of Persia: Warrior Within

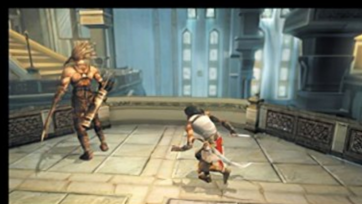
A Sony-nak a God of War kollekcióhoz hasonlóan egy újabb sikersorozatot sikerült előbányászni az előző generáció SD rejtekeiből, hogy aztán kíméletlen módon nekiessenek HD szerszámokkal, feltámasztva halottaiból egy újabb klasszikust, mely zombi módra jár kel közöttünk. Félreértés ne essék, tisztelettel meghajlok a PS2/Xbox generáció neves címei előtt, de azért finoman szólva is van ezekben az újrakiadásokban valami erőltetett marketing, pláne népet butító hangzatos HD meg 3D titulusokkal. Mindamellett a Prince of Persia sorozat már önmagában is megér egy misét. Igaz, csak nyomokban hasonlított az eredeti 2D-s őshöz, az újragondolt Sands of Time ezzel szemben tényleg egy nevetségesen egyszerű játékmenetet mutatott fel, az igazi rajongók pedig pont azt a sok-sok küzdelmet kifogásolták, amit a Warrior Within-ben még inkább előtérbe helyeztek. Ettől függetlenül szinte már-már stílusteremtőnek számított akrobatikus elemeivel, ahol már csak azt nem értem, hogy a fél évre rá megjelent – és valószínűleg jóval hamarabb megkezdett – Ninja Gaiden miért csak ilyen szűk hardcore rétegben került elismerésre, pontosabban értem én, csak nem tartom fairnek.





Na de térjünk csak vissza a Sands of Time-hoz, melyből kb. 10 órás játékmenete ellenére is körülbelül 3 millió fogyott konzolokon. A küzdelmek mellett döntő többségben számos logikai feladvánnyal kellett szembenéznünk, melyet főleg akrobatikus képességeinkkel voltunk csak képesek megoldani, így rendre oszlopról oszlopra ugráltunk, falakon rohangásztunk, és igen sűrűn használtuk az idő homokját, mellyel visszatekerhettük az időt, ha elrontottunk egy lépést. A klasszikus perzsa történet izgalmas játékmenettel, gyönyörű helyszínekkel és fülbemászó dallamokkal párosult, melyben a Herceg a mágikus tőrt próbálta megszerezni, hogy megmentse a maharadzsa lányának életét, és helyrehozzon egy végzetes hibát. A folytatás 7 évvel később játszódik, egy jóval komorabb hangulatú akcióorientált felvonásban, ám eladásokban már nem produkált olyan jól, így a trilógia befejezésében egy jóval barátságosabb herceggel megpróbálták ugyan újra megtalálni az arany középutat a küzdelmek és az akrobatikus logikai feladványok között, fűszerezve némi extra játékmenettel (pl. harci szekerek) is, ám az eladásokon sajnos ez már mit sem segített.







A „HD verziók" tesztelésénél körülbelül azt kaptam, mint amire számítottam. A kezelésen nagyon nem is volt mit elrontani, hiszen DualShock 2-ről 3-masra nem volt túl nehéz átírni az irányítást, és a 720p-s külcsín egyes komponensei is kellemes meglepetést okoztak, gondolok itt elsősorban a Sands of Time palotájának falaira. PS2-es alapokhoz képest egész részletes textúrákkal, de legalábbis éles kontúrokkal és élsimítás gyanús megoldásokkal találkoztam. A karakterek persze ronda poligonkupacokból állnak, csakúgy, mint hősünk, mely a Two Thrones-ban valami extra irdatlan szögletes vállszerkezettel rohangászik. Sajnos a többi helyszín „HD-sítására" mintha már nem maradt volna annyi motiváció, mint a Sand of Time-nál, de azért a 3D megérhet egy próbát, már ha valaki egy 3-400 ezres HDTV vásárlása után ezzel akarja tolni. A hangok ellenben botrányosan sikeredtek, nem is értem, hogy egyrészről miért csak sztereóban (második jelenség a PS3-as Enslaved óta), másrészről miért ilyen visszhangos tornatermi erőlködős effektussal sikerült átültetni Blu-ray-re a trilógiát. Az eredeti sorozat értékéből ez persze keveset von le, így ha annak idején kimaradt, és mondjuk már alaposan kivesézted a két HD Prince of Persia-t – közülük is főleg a Forgotten Sands-et –, akkor érdemes próbálkozni velük, hiszen három játék az egyben.



Krisz

PRINCE OF PERSIA: TRILOGY

4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***LPCM 2.0***

Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

In memoriam 2010

„Most múlik pontosan, engedem hadd menjen...” Szeretem a Quimby eme dalát. Olyan megnyugtató és jelenleg tökéletesen passzol ide. Hűen tükrözi érzéseimet 2010-zel kapcsolatban. Eseménydús éven vagyunk/leszünk túl (annak függvényében, hogy mikor is tartod éppen a kezedben ezt a számot), mindamellett olyan gyorsan elszaladt, hogy csak menjen tova, jöhet a következő. Gazdasági válság, árvíz-, iszapkárosultak, újabb választások, két zenei tehetségkutató egyszerre, ratyi reality show-k tömkelege, a Barátok köztből is elmentek néhányan, szóval zajlottak az események. Viszont Spanyolország nyerte a VB-t, no meg Vettel is a csúcsra jutott, megszűnt Máunika meg Józsi barát, létrejött Magyarország egyetlen csak, és kizárólag konzolokkal foglalkozó lapja is; egyszóval volt ok örömre is. De lássuk, milyen is volt ez a 2010-es év nekünk, nektek és nekem.



Bátran kijelenthetem, hogy a 2010-es évet sokan nem fogják visszasírni. A gazdasági válság rengeteg ember életét keserítette meg. Korábbi munkahelyemen nap, mint nap találkoztam olyan emberekkel, sorsokkal, ahol már nem lehetett mit tenni. Bedőlt hitelek, visszavett autók, duplájára emelkedett törlesztő részletek és mindezt tetézték a „roppant” segítőkész pénzintézetek (persze, fogjunk rá mindent a válságra, meg a bankadóra, lényeg hogy sz*pjon a nép)! Aztán a Fészbukon láttam egyszer egy ilyen bejegyzést: „Kérném a Neoton Famíliától a 220 felett című számot, küldeném a devizahiteleseknek és mindenkinek, aki szereti!” Haha, de inkább, no komment! Így is elég nehéz helyzetbe kerültek sokan, de ez nem volt elég, számos környezeti katasztrófa árasztotta el kicsiny hazánk egy részét. Megrökönyödve tekintettem a médiából áradó képsorokat a károsultakról, olykor a szívem szakadt meg; a magam és az egész Magazin nevében kívánom nekik, hogy amilyen rossz volt a 2010-es évük, legalább annyira jó és örömben gazdag legyen a 2011-es esztendőjük!

Mi történt még itt a Kárpát-medencében?! Választásokkal tarkított év volt, és maradjunk is ennyiben (politikamentes lap vagyunk, úgyhogy inkább nem itt vesézem ki nézeteimet). De inkább evezzünk audio-vizuálisabb vizekre. „Meghalt a cselszövő, nem dúl a rút viszály,” vége lett a Máunika Show-nak és neked is Józsi barát! Nekem már nagyon elegem volt, hogy minden nap a foghíjasok verekedésével és a zérus fokon cizellált megnyilvánulásokkal fertőzött minket mindkét kereskedelmi csatorna. A 2010-es évben három név töltötte színig az összes bulvár kommunikációs csatornát: Liptai, Stohl, és a szakács Lázár. Szerintem ez a három bulvár sztár, külön köszönetet is mondott a másiknak, mikor az jött elő hülyeségével (oké, Claudia arról nem tehet, hogy elhunytak hozzátartozói, de arról hogy, fűvel-fával smárolt, már igen). Kultúr-sokk ide vagy oda, kaptunk viszont két karaoke klub hangulatát idéző zenei műsort. Annyira manipulatívan megcsinált mindkét műsor, hogy csak csalódni tudtam bennük. Tehetséget pedig nem sokat találtam. Az új ratyi-Való Világtól pedig már előre félek…



Számomra a 2010-es év nem a legjobban indult. Sőt, ki is mondom, az első fele kimondottan gyatra volt! Magyarországon a munkaerőpiac kereslete és kínálata nagyon nincs egy szinten. Szívtam is eleget, és olyan helyen tudtam csak melózni, amit nem kívánok senkinek. Az év második felétől indult meg valami, mind pöttöm országunk, és mind az én életemben is. Tudomást szereztem, hogy indul egy magazin, mely kizárólag a konzolok világának szenteli magát, mindezt fiatalos, humoros hangnemben prezentálva. Ja és írókat

kerestek! Juszt se kellett több, felvettem velük a kapcsolatot, duma-duma, próbacikk kérése, elküldése, és hipp-hopp megkaptam első feladatomat, plusz lett egy fura oldal, ami Kibeszélő névre lett keresztelve (bár bevallom nektek, az elsőnek az eredeti egyoldalas verziója nekem jobban tetszett). Aztán következő hónaptól már két oldalon támadhattam, és hála az égnek azóta is hagyják, hogy fárasszalak Titeket (és továbbra is tartom magam ahhoz, ha nem tetszik, csak egyet kell lapozni)!

Ugyanúgy, mint én is, a Magazin is kapott hideget-meleget. De köszönhetően sokaknak, a vélemények többsége pozitív volt. Tanultunk a hibákból, megfogadtunk tanácsokat, olykor hatalmasakat röhögtünk az anyázásokon (nem mindig, de általában igen), és végül, akik mindösszesen két számot jósoltak nekünk, most épp a hetediket tartják a kezükben, és még nem is lesz vége egy darabig! Remek kis csapat verbuválódott, és nem csak a szerkesztőségben, hanem közösségi szinten is (az interneten és a találkozókon szintén).
Na, akkor most pedig sztorizok kicsit! Az első szám megjelenése után tartottunk egy bulit Picachu-nál (pontosabban a bátyjánál), amin jelen volt RBaly, Krug, Hpeti, Krisz, Blackthorn, Martin és ofkorz én (plusz két fő civil). Fejünkbe vettük, hogy Jäger, vodka és sör kombóval ünnepeljük meg az új korszak indulását, valamint, hogy milyen fszagyerekek is vagyunk mi. Én akkor találkoztam először Martinnal, akinek az írásain, poénjain, szemléletén nőttem fel. Köbö olyan állapotban voltam az első találkozásunk előtt (Blackthorn kollega szerint), mint egy bugyijába nedvesedő kislány. Ő már minden kétséget kizáróan letett valamit az asztalra, amiért mélységesen tisztelem, és mindennek tetejébe iszonyat poénjai vannak! Azóta már megszoktam jelenlétét, és nem okoz különösebb izgalmat, ha mondjuk, mellé állok be pisilni egy nyilvános vécében. Hpetivel már találkoztam a buli előtt egy sörözés alkalmával. Csípem azt a gyereket, arcra nekem Tony Hawk jut az eszembe, és mindig a röhögés kerít hatalmába, mikor arra gondolok, hogy ő egy rocker-tenniszoktató. De a bulin szétaláztam FIFA-ban, viszont mikor nála Rock Band-eztünk, akkor ő vitte a prímet! Balyval csak egyetlen-egy bajom van, az hogy néha nagyon tud hadarni, amúgy imádom a kettőnk közt folyó be-beszólogató párviadalt, jó arc a főszerkbá'. A bulin elkövettem ellene némi fizikai erőszakot (szegény!), a homlokára repült egy szúnyog és én azt jó elvtárs módjára csupán le akartam csapni. Viszont ez az ütés (némi alkoholos befolyásoltság miatt) picit túlontúl nagyra sikeredett. Olyan igazi izmos parasztlengőt kevertem le neki, azóta is lelkiismeret furdalásom van emiatt! (***Ne legyen, inkább csak meglepett a dolog. RBaly***) Picachu mindig belevisz a rosszba. Utálom a Jägert! Már a szagától is rosszul vagyok. Ezen a bulin Picachu rábeszélt, hogy igyak vele egyet. Mégis csak ő a boss, szóval rábólintottam. Sajnos (legalábbis nekem) megittunk még párat utána, Martinnal kiegészülve. Ennek eredmény az lett, hogy hazafelé tartva, csúnyán kidekoráltam a Keleti pályaudvart róka komával. És az a vicces, hogy mikor legközelebb egy bulin Picachu ismét Jägert itatott velem, akkor is az lett a vége, csak akkor az Örs vezér tere lett az áldozat (soha többé nem iszom agancsos kólát). Szóval két rosszullétet neki köszönhetek, de azontúl, még nagyon sokat is, úgyhogy: köszönöm Picachu! Krugman egy roppant egyedi figura, jól szituált, szerény fiatalembernek tűnik, de ha tölt magába némi nedűt, rögtön kitör belőle az állat és be nem áll a szája (ezt bizonyította legutóbb a C4P-ben). Krisz pedig a szívem csücske. Olyan jámbor, nyugodt egy teremtés, ráadásul mindez túlontúl jófejséggel párosul. Néha nem is értem, miért szívatjuk szegényt, de valamiért nem tudjuk megállni (gonoszak vagyunk). Blackthornról meg csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, hisz több mint húsz éve ismerem. Én szeretem a magazin design-ját, amit ő készít. Az a pár baki meg, leginkább a rohamtempó miatt keletkezik, valamint, hogy egymaga pakolja össze Indesign-ban a lapot, olykor emberfeletti munkatempóban; szóval respekt! A buli iszonyat jó hangulatban telt, megittunk mindent, amit találtunk, és azóta is előszeretettel ismételjük eme tevékenységünket.
Az iménti visszaemlékezés során, jócskán benyaltam egyeseknek (vegyétek karácsonyi ajándéknak srácok), de ugye nem csak ők írnak a lapba, így nem mehetek el szó nélkül a többi kollega mellett sem. Kronnas-szal a BGS-en találkoztam, hát nem így képzeltem el a fiatalembert, de kellemesen csalódtam benne. Karfiol igazi elvetemült életművész, de legközelebb már tényleg fröccsözni fogunk. Foxhounddal, kinek írásait mellesleg imádom, sajnos csak rövid ideig találkoztunk. És InGent is láttam már, vele viszont tényleg nagyon keveset tudtam beszélni, remélem, ezt hamarosan orvosoljuk koma! Rolmanus-szal, Dzsekkel, Duke-kal, EmThor-ral, eszgével, és Nomaddal viszont csak virtuálisan tudtam még csacsogni, remélem idővel ezt is bepótolom.





Sok jó embert ismertem meg (igen, ez nektek is szól konzol.eu-s, PSC-s fórumozók, és Console Corneres srácok) a Magazin által, sőt az új munkahelyemet is a KM-nek köszönhetem, amit már viszont roppant kedvelek. Nehezen indult az év mindenkinek, de a végére picivel javult a helyzet. S hogy mit kívánok a 2011-es esztendőre? Kevesebb nehézséget, katasztrófát, agyrohasztást, és jóval több megértést, boldogságot, ja és Konzol Magazint, MINDENKINEK!

JEDIECO







Ahová a hentes is tanulni jár

Több ízben is (legalább kétszer) hangoztattam már játékújságírói karrierem során, hogy konzolokra nincsen jobb a hack'n slash és beat'em up játékoknál. Vagyis hétköznapi nyelven megfogalmazva azoknál, amikben menni kell előre és felszabdalni, aki szembe jön. Még mielőtt félreértenétek, egyáltalán nem arra akarok ezzel utalni, hogy konzolokra csak a „bugyuta" és „egyszerű" anyagok valók. Hiszen ha így gondolnám, akkor nem a ***Konzol Magazinba*** írnák cikkeket, hanem valahova egészen máshová. Valószínűleg a Nők Lapjába.

De tényleg imádom a hentelős játékokat, s ha már itt tartunk, akkor jó véresen szeretem őket. Mint a steaket. Látszólag úgy tűnik tehát, hogy a Splatterhouse teljesítheti az elvárásokat. Hogy miért? Nos, ehhez először is vissza kell nyúlnunk a múltba, egészen 1988-ig, amikor árkád gépekre (majd később otthoni 8-, és 16-bites masinákra) megjelent a klasszikus Splatterhouse, ami a kornak megfelelő módon az oldalra scrollozós beat'em up stílusban indult, de a kornak nem túl megfelelő módon eléggé brutális volt. Valójában annyira sokkolóan hatott akkor a ma már eléggé lazának tűnő vérmennyiség, hogy ez volt az első játék, aminek a dobozára különböző figyelmeztetéseket írtak. Ami azért különös, mert a korhatáros besorolással foglalkozó ESRB ekkor még nem létezett, hiszen azt csak később, a Mortal Kombat hatására indították el.
Szóval a Splatterhouse egy remake, mégpedig egy kissé szerencsétlen sorsú. Először ugyanis négy éve kezdte el fejleszteni a BottleRocket néven futó abszolút ismeretlen csapat, de mivel eléggé gyengén haladtak, a Namco Bandai elvette tőlük a projektet (s ezzel gyakorlatilag megölték a stúdiót), s annak a belsős csapatnak passzolta le, akik előtte az Afro Samurai-t izzadták ki magukból. Később aztán kiderült, hogy számos embert felvettek a BottleRocketből, hogy segítsenek befejezni a játékot, s itt tartunk ma: a végleges produktum az asztalunkon van, de az utóbbi évek szerencsétlenkedései sajnos nem múltak el nyomok nélkül.



Pedig bíztatóan kezdődnek a dolgok: főhősünk, egy Rick Taylor néven futó diák éppen a barátnőjét, Jennifert kíséri el egy nekrobiológus nem éppen bizalomgerjesztő kastélyába. Mint azonban kiderül, a doki kissé megőrült, s nagyszabású tervei között szerepel a pokol és a Föld között ragadt démoni lények áthozása a mi világunkba. Amihez persze emberáldozatra van szüksége, a kiszemelt példány pedig nem más, mint a drága kis Jen. A doki elragadja a lányt, Rick pedig a földön végzi, saját vérében fetrengve. Ahhoz, hogy túlélje, egyezséget kell kötnie egy különös, saját tudattal bíró maszkkal, ami úgy néz ki, mintha egyenesen a Péntek 13 Jasonjéről esett volna le. A maszk viszonylag egyszerű feltételeket támaszt: ha Rick segít neki kiirtani a kastélyban mindenkit, aki mozog, vagy akár a legkisebb mértékben is életjeleket ad, akkor ő majd segít neki visszaszerezni a csajt. A szóbeli szerződést tett követi, s Rick a maszktól egy négy méter magas, három méter széles vérszomjas vadállattá változik, aki mindenféle hezitálás nélkül zsigereli ki az eléje kerülő szerencsétleneket.



A Splattehouse-ban a vér a minden: egyszerűen annyi folyik belőle mindenhova, hogy én még ilyet soha nem láttam. Elkezdünk öldökölni, és pár másodperc múlva a falakról patakokban csurog le a vörös nedű, főhősünk úszik benne, a föld teljesen elárasztódik, de még a képernyőre is literszámra fröcsköl belőle. A vér azonban nem csak látvány szintjén van jelen, hanem mint fontos játékmechanikai elem is, mégpedig kétféle módon: egyrészt tapasztalati pontot gyűjthetjük, s vehetünk belőle új támadásokat, másrészt pedig a vérbankjainkat tölthetjük fel általa. Utóbbit aztán elhasználhatjuk önmagunk gyógyítására, de azt is megvárhatjuk, hogy teljesen feltöltődjenek, ekkor ugyanis lehetőségünk van átváltozni



egy még brutálisabb vadállattá. Kezeinkből pengék nőnek ki, a hátunkból tüskék, és még az eddigieknél is gyorsabban és hatékonyabban szeletelhetjük fel a démoni erőket. Érdemes az erősebb ellenfelekre, vagy a bossokra tartalékolni.

Sajnos maga a harcrendszer már nem annyira változatos, mint kellene: alapvetően csak egy gyors és egy lassú támadásunk van, előbbit kombózhatjuk, utóbbit pedig fel is tölthetjük a nagyobb hatás kedvéért, de alapvetően a gombok véletlenszerű nyomkodásával simán végigmehetünk a játékon, talán csak a legnehezebb fokozat kivételével. A leglátványosabb és egyben legbrutálisabb kivégzéseinket azután hozhatjuk elő, miután az adott szörnyeteg legyengült. Ilyenkor a Dante's Infernóból megismert analóg kar széthúzással (vagy pont összenyomással) minden korábbi játékot messze lekörőző trancsírozást hajthatunk végre. Kiszakíthatjuk ellenfeleink végtagjait, levehetjük a fejüket és kihúzhatjuk a belső szerveiket a torkukon keresztül, és



ezek még csak a lazább dolgok. A Splatterhouse ugyanis több helyen megköveteli, hogy használjuk a környezetet is a vérontáshoz: tűzzünk fel fejeket póznákra, süssünk meg démonokat mikróban, dobáljuk be őket a darálóba, és hasonlók. Nem tudom eléggé hangsúlyozni, mennyire brutális ez az anyag, a darabolás alatt pedig folyamatosan szól a világbüntető metálzene, olyan előadókkal, mint a Lamb of God, a Mastodon, vagy a Goatwhore.

S a hentelés sosem állhat meg: felvehetjük, ami az utunkba kerül, legyen az balta, penge, láncfűrész, a klasszikus 2x4-es fadorong, vagy akár az ellenfelek végtagjai. Sőt, a harcban mi is komolyan megsérülhetünk, s nekünk is leeshet például a karunk. Pánikra azonban semmi ok, amíg nem nő vissza, nyugodtan használjuk azt is fegyvernek! Mindemellett szerencsére a játék nem veszi túl komolyan magát, s a szórakozásunkról a Rick fejében folyamatosan beszélő maszk gondoskodik. Kétféle mondanivalója van: vagy főhősünket szidja, hogy ő biza „túlságosan női nemi szerv", vagy pedig az igazi B-kategóriás filmek stílusában kiszólogat a játékosnak. Egyszer például egy már-már túlzottan brutális megmozdulás után nem átallott megjegyezni, hogy az ilyen dolgokért kapott a például játék csak felnőtteknek szóló besorolást.

Innentől viszont sajnos rá kell térnem a negatívumokra. Elvétve kapunk olyan platformrészeket, amikor a kamera átmegy oldalnézetbe, s a régi Splatterhouse-ok emlékére oldalra scrollozós módon kell teljesítenünk a szakaszt. Habár az ötlet kiváló, a megvalósítás sajnos elég gyengére sikerült, főként a lassú és válaszképtelen irányítás és a rossz pályatervezés következtében. Egyszerűen túl sokszor fogunk véletlenszerűen meghalni olyan dolgok miatt, amiket elsőre lehetetlen





elkerülni. Beszakadó padlók, tüskék, és más veszedelmek kombinációja biztos arról, hogy elveszítsd a türelmedet. Később aztán kapunk olyan platformer szekciókat is, amiket 3D-ben kell teljesítenünk. Itt a játék annyit segít, hogy kivilágítja azt a részt, ahová ugranunk kell, ám ismét csak a kontroll lassúsága miatt gyakrabban fogunk agybajt kapni, mint a ValóVilág 4 nézése közben, s akkor a folyamatosan (harc közben





is) rossz szögben álló, furcsán viselkedő kameráról még nem is beszéltem. Végső csapásként pedig az anyag körülbelül fél távon kifogy az újdonságokból, s elkezdi ismételni az addig megismert szörnyeteget, s a hozzájuk tartozó limitált mennyiségű kivégzéseket.



Összességében azért a sztori csavarjai, az unlockolható klasszikus Splatterhouse trilógia, a menet közben Jenniről gyűjtögethető meztelen képek, és a megunhatatlan brutalitás elég lesz ahhoz, hogy végigtoljuk a játékot, de sajnos háromnegyednél nem kaphat többet. Nem lenne fair az utóbbi hónapokban a témában megjelent olyan zseniális remekművekkel szemben, mint a Castlevania, vagy az Enslaved.

InGen

SPLATTERHOUSE

3/4

Kiadó: *Namco Bandai*
Fejlesztő: *Namco Bandai*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Majin and the Forsaken Kingdom

A Majinból megtudhatod, milyen érzés lehet egy elefántot tartani háziállatnak. Sokszor idegesítő és valószínűleg eléggé helytelen, de ha valaki megpróbálná elvenni tőled, azonnal megölnéd.

Ha valami olyasmit mondanék, hogy egy játék két szereplője közül az egyik viszonylag gyenge és védtelen, a másik pedig erős és rátermett, mégis közösen kell megtalálniuk az utat a veszedelmek között, akkor milyen játékra gondolnál? Nos, reményeim szerint a PlayStation 2 egyik legnagyobb klasszikusa, az ICO jutna eszedbe, ahol nagyjából ez volt a szituáció. De akkor sem hibáztatnék senkit, ha reflexből a nem olyan régen megjelent Enslaved: Odyssey of the West ugrana be, ahol a helyzet annyival javult, hogy habár a kemény és agilis Monkey végezte a piszkos munkát, a megvédendő hölgyemény, Trip, is hozzá tudott járulni az előrehaladáshoz azáltal, hogy elterelte az ellenfelek figyelmét, vagy elektronikus ajtókat nyitott ki.

Egy dolog azonban szinte minden olyan anyagban közös, ahol a két főszereplőnek egymást kell segítenie: a táposabb karaktert mindig a játékos irányítja. Nos, a Majin esetében fordul a kocka, ugyanis az általunk közvetlenül kontrollált srác egy viszonylag gyenge és törékeny alkat, ugyanis tolvaj a lelkem, így inkább a lopakodást és az osonást szereti a fizikai harc helyett. Tepeu névre hallgat, s másodállásban valószínűleg Dr. Dolittle-ként dolgozott, mert tud beszélgetni az állatokkal és más különleges lényekkel. A világ pedig, amiben élnie kell nem csupa játék és mese, ugyanis 100 évvel ezelőtt a Sötétség elborította a vidéket, megölt minden lakost, az egyetlen lényt pedig, aki sikerrel vehetné fel a harcot a különös entitás ellen, bebörtönözték. Na, Tepeu pont eme börtön felé veszi az irányt a játék elején, s amikor végre sikerül kiszabadítani a jó sok ideje ott raboskodó különös „kutyamajom" szörnyet, a majint (aki mint később kiderül, a Teotl néven fut), szomorúan konstatálja, hogy a behemót szinte teljesen elvesztette különleges erejét. Ezért tehát összebarátkoznak, s úgy döntenek, hogy közösen szerzik meg azokat a különös gyümölcsöket, melyekkel a Majin visszanyerheti a képességeit, lezúzhatja a Sötétséget és elhozhatja a világbékét.





Nos, nem véletlenül kezdtem a cikket az ICO-ra utalással, s nem véletlenül fog a Majin láttán azonnal beugrani mindenkinek a zseniális Shadow of the Colossus. A fejlesztő japán Game Republic fontosabb tagjai ugyanis egykor az utóbbi két anyagért felelős Team ICO-nál lopták a napot, s habár az utóbbi időben olyan kiemelkedően közepes játékok száradnak a lelkükön, mint a DS-es Dragon Ball: Origins, vagy a Clash of the Titans, a Majin által végre visszatérnek az ismerős stílushoz.

Szóval adott a főszereplőnk, aki viszonylag törékeny, és adott egy nagy behemót, aki pedig pont az ellenkezője: nem csak erős, de megszerezhet többféle varázsképességet is, s habár a hangja olyan mély, hogy simán csajozhatna együtt Vin Diesellel, a személyisége valójában egy ötéves kisgyereké.



őket összekötő folyosókból áll. S ahhoz, hogy tovább tudjunk jutni, rá kell jönnünk, hogy milyen fajta együttműködésre lesz szükség főhősünk és a Majin között, illetve hogy utóbbinak mely képességeit kell majd felhasználnunk.



Ezek néha lehetnek egyszerű dolgok is: a Majin például felemelhet egy nagy kőtömböt, hogy át tudjunk menni alatta, vagy feldobhat olyan párkányokra, ahová egyébként nem tudnánk elérni. De általában be kell vetnünk Teotl valamelyik szuperképességét: a széllel meg kell mozgatnunk ringatózó tárgyakat, a tűzzel fel kell robbantanunk dolgokat, a villám erejével működésbe kell hoznunk szerkezeteket, és hasonlók. Ezek megoldása az esetek nagy többségében élvezetes, s általában egyáltalán nem egyértelmű elsőre, hogy mit is kellene csinálnunk az adott helyszínen. A probléma csak annyi, hogy a pályák felépítéséből adódóan bizonyos helyekre később vissza kell mennünk, miután egy másik helyen megszereztük azt a képességet, amire korábban lett volna szükségünk. Ilyenkor pedig szembekerülünk a folyamatosan újratermelődő szörnyekkel, ami azt jelenti, hogy fel kell hagynunk a puzzleök megoldásával, és vissza kell lendülnünk a kevésbé érdekes harcokba. Szerencsére a néha elénk kerülő bossfightok már érdekesebbek: ezek igazából nem is klasszikus értelemben vett küzdelmek, hanem ők is Tepeu és a Majin erejének megfelelő és okos kombinálásával küldhetők át a pokolra.





Ez utóbbi több dologban is megmutatkozik: egyrészt körülbelül olyan intellektuális szinten beszél, mintha egyenesen a BebeTV egyik kiváló műsorából érkezett volna, másrészt pedig folyamatosan elesik a saját lábában. Ez persze két dolgot jelent: nagyon aranyos kis lény, aki általában mókás társ a kalandokban, viszont nem várhatjuk el, hogy valamiféle mély és komoly (de szigorúan heteroszexuális) kapcsolat alakuljon ki közte és Tepeu között. A játék vége felé pedig már sokszor inkább fárasztó az egyszerűsége, mintsem édes vagy szórakoztató.

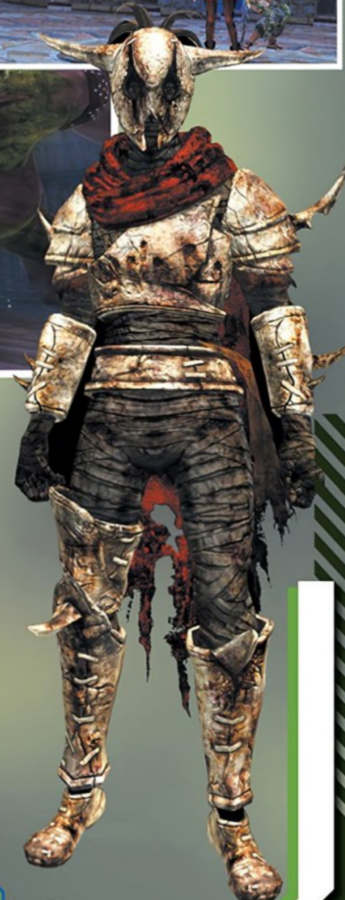


S, hogy milyen kihívások várnak a nem kifejezetten hétköznapi duóra? Nos, mivel akció-kalandjátékról van szó, természetesen sor kerül majd némi csetepatéra. Ez kétféleképpen történhet: vagy odalopakodunk felebarátunkhoz, és meglepetésszerűen kinyírjuk, vagy pedig a Majin segítségével szemből támadunk. Ilyenkor ki kell jelölnünk a megfelelő célpontot, s az egyszerűen kezelhető körszerű menüben utasítanunk kell hű társunkat az agresszív véleménycsere megkezdésére. Amennyiben a szerencsétlenül járt delikvens eléggé legyengült, megkapjuk a jelzést, hogy kivégezhetjük egy közös támadással. Ezek általában eléggé látványosak, de ami még fontosabb, hogy minden olyan cselekedetért, amit a két karakter együtt hajt végre, fejlődik a kettejük közti baráti kötelék, amivel újabb kombinációkat szerezhetünk meg.





Sajnos a harc alapvetően nem a játék legerősebb része: a két gomb nyomkodása elég kevés lehetőséget ad, s az irányítás sokszor nem olyan módon reagál a beadott parancsokra, ahogy azt elvárnánk. Szerencsére azonban néha áthidalhatjuk a hosszú küzdelmeket apró trükkökkel, például ha becsaljuk a szörnyellákat egy szakadék mellé, ahonnan fentről hű társunk a nyakukba dobhat egy szép darab sziklát. Ráadásul a harcnál sokkal fontosabb a folyamatosan elénk kerülő puzzle elemek megoldása. Azt ugye már említettem, hogy Teotl képességeinek visszaszerzéséhez el kell jutnunk a mágikus gyümölcsökig. Ezek közül valamelyik szimplán csak erősíti őt, vagy több életerővel ajándékozza meg, míg mások megadják neki a szél, a tűz, a villám és a „tisztítás" hatalmát. Na, azokhoz, hogy ezeket megszerezzük, be kell járnunk a királyság minden szegletét, ami alapvetően „termekből" és az



A Majin and the Forsaken Kingdom tehát alapvetően egy ötletes és lélekkel teli játék, amit a kicsit gyenge harc, és az alkalmanként érezhető alacsony költségvetés ront csak le némileg. A legtöbb szinkronszínész egyszerűen borzalmas, a talán túl sokszor is előkerülő átvezető jelenetek gyengék, s a grafika is egy furcsa kettősséget mutat. Alapvetően úgy néz ki, mintha kombinálni szerették volna az Enslaved stílusát a Shadow of the Colossus-szal, csak néha nem igazán jött össze. Nincs vele különösebb gond, mert hangulatos és szerethető, csak valahogy furcsa.

Viszont ha tetszett az ICO és az Enslaved, akkor a Majinnal is nagyon jól fogsz szórakozni. Főleg, hogy a legközelebbi hasonló, páros mókára épülő játék valószínűleg Fumito Ueda mester újabb nagy dobása, a The Last Guardian lesz. Ami már az előzetesek alapján is varázslatos, s a végletekig megható, csak ki tudja, hogy mikor jelenik meg…



InGen

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

4

Kiadó: *Namco Bandai*
Fejlesztő: *Game Republic*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

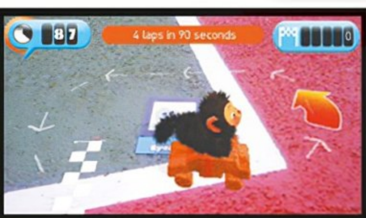






EyePet

Cukcsy!

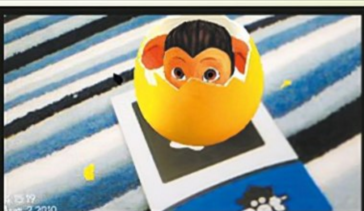


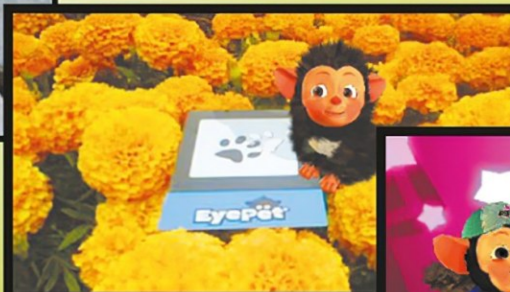
Az EyePet a PS3 egyik legszórakoztatóbb, leginkább családbarát játékötlete volt, ami a nappaliban, egy PlayStation Eye segítségével működött is: bár a kis szőrmókkal való szórakozás csak korlátozott ideig volt igazán lebilincselő, és egy idő után még a család kisebb tagjai is ráuntak az „állatkodásra", azért a maga módján rendben volt a dolog. De amikor meghallottam, hogy ezt a Sony megpróbálja átültetni miniatűrverzióba, már az ötlettől felállt a szőr a hátamon. Sajnos jogosan.



Először is: az EyePet PSP-s változata ugyanabba a hibába esett, mint a pár hónapja megjelent Invizimals (és annak ebben a számban szintén bemutatott folytatása) – helyhez szögezi egy hordozható konzol játékosát. Egy nagykonzolnál, ami a nappaliban, vagy egy viszonylag nagy szobában van, nem okoz gondot, ha fix helyre lerakott tárgyakra és relatíve nagy terekre van szükség. Ez egy olyan konzolnál, melynek véleményem szerint elsődleges célja továbbra is az, hogy az embert házon kívül kösse le, nem működik. Már azzal eleve egy jó idő szöszölés megy el, hogy beállítod a kamerát olyan pozícióba, hogy fixen vegye a játék minden percében szükséges kártyalapot, amely amúgy kábé akkora, mint maga a PSP, így praktikusnak sem nevezném éppen. Amikor átvettem a tesztpéldányt, az volt az első gondolatom, hogy hazafele úton, a héven ki is próbálom a kicsikét, aztán amikor a játék közölte velem, hogy egy miniatűr stúdiót kell kialakítanom magamnak az ülésemnél ahhoz, hogy egyáltalán elkezdhessek játszani, inkább eltekintettem a körülöttem ülők felállításától és vártam hazáig. Ráadásul a fényviszonyok is közrejátszanak: nekem a szobám asztali lámpája kevésnek bizonyult. Szóval viszonylag hamar realizálnom kellett, hogy utazásaimat már biztos nem fogja feldobni az EyePet, de hazaérvén megtapasztaltam, hogy otthonlétemet sem. Miután a beállításokkal végre végeztem, szembesültem vele, hogy a PS3-on oly nagy potenciállal rendelkező játszadozás itt nincs jelen: kis állatkánkkal eltöltött óráink (na jó, nem vagyok naiv: perceink) gombok végtelen nyomkodásával fognak eltelni. Ez ugye önmagában nem lenne probléma egy videojátéknál, de ennél a szoftvernél az, ennek köszönhetően mind az EyePet hangulat, mind a hordozhatóság terén elhasal a játék, így aztán két szék között fájdalmasan fenékre huppan. A játékmenet lomhaságát a fejlesztők a tartalommal próbálták némiképp ellensúlyozni, így én a tesztelési idő alatt azon kaptam magam, hogy jobban élvezem a kis jószág öltöztetését, mint a tényleges játékot. Persze egy idő után ez is ellaposodik, és nem marad más kis gizmónk számára, mint a polcon porosodni. Ezen pedig a viszonylag korrekt audiovizuális megvalósítás sem fog változtatni. Hiába néz ki egész szépen az állatka, hiába lettek jók a zenék, annyira ezek sem kiemelkedők, hogy javítsák a program összképét.

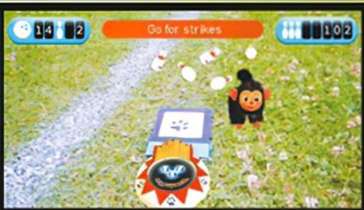












Az EyePet azon játékok egyike, amelynek meg kellett volna maradnia nagykonzolon. Mivel a PSP képtelen hozni nagytestvérének játékmeneti színvonalát, ám ebben próbálkozva hordozhatóságát is feladja, kisállatunk kis kalandját még az elvakult fanatikus rajongóinak is csak félve ajánlanám.

rolmanus





EYEPET

2/3

Kiadó: ***Sony***
Fejlesztő: ***Virtual Life***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

invizimals Shadow Zone



Nem mondanám, hogy a PSP-ben látom a kamerás játékok jövőjét, főleg a Kinect és hasonló kütyük idejében, ám az mindenképp dicséretes, hogy egyáltalán próbát tettek vele, ami az Invizimals esetében egész jól sült el. Bár a játékmenet maga nem volt túl komplex, és a „történetnek" nevezett gyalázat csak egy ürügy volt egy egyszemélyes játékmódra, bőven szórakoztató volt a stuff. Az Invizimals egy könnyed, szórakoztató kis játék volt, és folytatása, a Shadow Zone sem több ennél, igaz, nem is próbál az lenni.





A mechanika maradt, akik az előző rész mestereivé váltak, gyakorlatilag mindenféle gyakorlás nélkül lesznek azok a folytatásban is. Újdonságok először is a szörnyek arzenáljában keresendők, több mint 100 új kis gizmót kaptunk, ráadásul lehetőségünk van alakítgatásukra, fejlesztésükre is. Továbbra is jelen van az engem még mindig frusztráló sztori, ám szerencsére ez most is csak másodlagos: a játékmenet még mindig működik. Persze, az EyePethez hasonlóan a PSP itt is elveszíti hordozhatóságát, ám esetünkben legalább a játékmenetben fel-felbukkanó kreativitás, szórakoztatás, és bőséges tartalom kárpótol minket ezért. A Pokémonhoz rendkívül hasonló gyűjtögetés még mindig mókás, persze akik játszottak az előző résszel, érezhetik, hogy a fejlesztőknek nem állt szándékukban következő fokozatba lépni. Nem tartom véletlennek, hogy a játéknak még nincs pontos megjelenési dátuma az Egyesült Államokban, nyugati barátaink nem feltétlenül érzik instant szükségét a folytatásnak. A harcrendszer még mindig baromi egyszerű, ezt néha színesíti egy-két kreatív megoldás, úgy, mint: a PSP megrázása esetén földrengés, satöbbi. A küldetések pedig szintén egyszerűek, mint a fene: hol újabb szörnyeket kell elkapnunk, hogy harcolnunk kell, hol bajnokságokban kell részt vennünk (magyarán még többet harcolni), hol kiszabadítani társainkat (harccal). Egyszerű, de szórakoztató séma, akinek eddig bejött, ezután is be fog, persze ennek az ellenkezője is igaz. Ha pedig egyedül ráunnál a szörnyvadászatra, kezdődik az igazi kutatás: találni még egy embert, akinek van kamerája a PSP-hez, Invizimals: Shadow Zone-nal a kollekciójában, és mehet a kooperatív, illetve természetesen egymáselleni móka, amelyek még mindig hosszú időre megmentik az egyedül könnyen unalomba fulladó játékot.











Nem mondanám, hogy az új Invizimals igazán jó folytatás lenne, azt sem, hogy rossz, sőt, talán még egy kicsit a közepes fölé is nyugodt szívvel helyezném. Ám nem érzem azt, hogy a fejlesztők tényleg megpróbáltak volna folytatást készíteni, a grafika és a hangok szinte változatlanok (nem rosszak, csak ugyanazok), a játékmenet ugyanolyan, és hiába nőtt a tartalom elég nagy mértékben, akik az előző részt már szénné játszották, nem biztos, hogy ez is olyan sokáig le fogja kötni őket. A címből a számozás hiánya talán nem is véletlen, lehet, hogy maguk a készítők is érezték, hogy a Shadow Zone inkább vaskos kiegészítő, mint tényleges folytatás.



rolmanus

INVIZIMALS: SHADOW ZONE

3/4

Kiadó: ***SCE***
Fejlesztő: ***Novamara***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: -
Hang: -

BLOOD DRIVE



Vért izzadva…

Emlékeztek még a Twisted Metal szériára? Tudjátok, a játékra, ahol elborultabbnál elborultabb karakterek szálltak ringbe egymással, halálos felnikkel felszerelt, spéci járműveikkel és rakétákkal, aknákkal, valamint egyéb nyalánkságnak számító fegyverekkel szívatták egymást. Szép idők voltak azok, mikor haverokkal összeültünk egy jó kis járgányos hentre…

A Sidhe Interactive stuffja, a Blood Drive egy hatalmas űrt kívánt kitölteni a videojátékok tengerében: egy szimplán vérengzésre épülő, járművekkel vívott deathmatch stílust célozták meg a tervezőasztalon, ám az, ami végül elhagyta a stúdió falait, valami egészen érdekes és élvezhetetlen produktum lett.

A történet blődségét szinte bűn papírra vetni: adott egy poszt-apokaliptikus világ, ahol több zombi él a Földön, mint ember. Mivel a vírus terjedése a tetőfokára ért, a túlélők már tehetetlenül állnak a fertőzés előtt, így elkeseredésük, reményvesztettségük egymás gyilkolásába torkollik. (Szép jövő, már le is adtam a rendelésem az íbéjen az M16-osomért, mert tudjátok, jobb félni, mint megijedni.) A leginkább zombilakta városban, Las Ruletas-ban rendezik meg a Blood Drive Bajnokságot, ahol elba…Itázott figurák versengenek egymással. Motivációk vagy célok? Azokat egyik versenyzőnél se keressétek…

A játék hat arénát kínál fel gyilkoló hajlamaink kiteljesedéséhez, amik között szerepel repülőtér, elsivatagosodott gyártelep – csak hogy kettőt említsek. Feladataink egész változatosnak is mondhatók: a szimpla, ölj meg minél több zombi típusú kihívások mellett találkozunk checkpoint-futamokkal, de előfordul, hogy egy koponyát megszerezve kell menekülnünk ellenfeleink elől. A játékszakaszok végén, helyezésünkhöz mérten pontokat kapunk, ami a pálya összes futamát letudva összeadódik, így kialakul a végeredmény. Fontos kritérium, hogy csak akkor léphetünk a következő helyszínre, ha a dobogó legtetején állunk.

A nyolc sültbolond ugyanennyi, de egymástól eltérő értékekkel rendelkező járművel száll ringbe, amiket tovább alakíthatunk az előre betárolt perkekkel: ezek az adott versenytípushoz nyújtanak segítséget, úgymint, hogy dupla annyi muníciót tárolhatunk, tovább tart a boost stb.. Az arénákban természetesen felvehető rakétavetők, minigunok, gránátok találhatók szétszórva, valamint javítócsomagok, illetve kis emblémák, amik összegyűjtéséért további plusz pontokkal jutalmaz a játék. Egyébként bónuszpontot nem csak a jelvényekért, de a „megjelölt" zombik elütéséért, valamint a választott riválisunk legyőzéséért is kapunk. Mindezek igen jól jönnek, ha nem sikerül az első helyen végezni egy szakasz végén: tapasztalat ugyanis, hogy nagyon meg kell fontolnunk, kivel indulunk el a bajnokságban. Nem érdemes véleményem szerint a kamion-szerű izékkel kezdeni, mert döglassúak és sose fogunk jó helyezést elérni velük: igaz, a nagyjából ballanszírozottnak tekinthető Nazal verdája is irányíthatatlannak bizonyult.

Ha még eddig nem tűnt volna fel ércelődő hangvételem, hát most elmondom, hogy a Blood Drive egy kritikán alul teljesítő szoftver. Nulla fizika, pontatlan irányítás (nincs kézifék?!), az autók mindenfelé kanyarognak, csak arra nem, amerre mi szeretnék. Semmi célkereszt, így szemmértékünkre hagyatkozva célzunk. Hiába a zombik öléséért kapott „őrjöngés" funkció is, amivel nagyot kaszálunk a harctéren, semmiféle adrenalint nem pumpál belénk a játék. A grafika… ááá, szaggat, iszonyatosan, ráadásul a tereptárgyak is jó tíz méterrel előttünk bukkannak fel a semmiből.

Ajánlani a játékot? Maximum a minőségellenőröknek, példamunkának, hogy na, az ilyenekből nem kérnek a játékosok!

Dzsek

1

BLOOD DRIVE

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Sidhe Interactive***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

A várakozásnak vége, a Gran Turismo 5 immár megjelent, és gondolom sokan közületek azóta is rengeteg időt eltöltve rójátok a kilométerek ezreit a játékban. Egy szerencsés, aki még nem kóstolhatott bele a Polyphony Digital remekművébe, most egy GT5 játékkal lehet gazdagabb. Emellett rajongóknak további remek ajándéktárgyakat sorsolunk ki: két fekete, Gran Turismo 5 feliratos kapucnis pulóvert, valamint egy fekete GT5 pólót. A Konzol Magazin jogosítványért az alábbi tesztkérdésre kell helyesen válaszolnotok:



Hány darab autó található a Gran Turismo 5-ben?

A levél tárgya GT5 legyen! Az ajándékokat köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek!

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után! Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. január 10!







Sly újra akcióban! ... nem, nem a Stallone

A PlayStation 3 Blu-ray kapacitását kihasználva egyre nagyobb divattá válik a PS2-es klasszikusok nagyfelbontású újrakiadása, lásd a szintén friss Prince of Persia, és a később érkező ICO gyűjteményt. Bár e kollekciókkal a kiadók egyik célja természetesen a könnyű pénzszerzés, azért a játékos-társadalom is szívesen látja régi kedvenceit, új köntösben.

THE OLD

A Sly szériát az inFAMOUS-t is barkácsoló Sucker Punch fejlesztőbrigád hozta létre, még 2002-ben. A fő- és címszereplői titulust birtokló Sly Cooper egy enyveskezű mosómedve, aki zseniális rablások tucatjait viszi véghez, hogy méltó legyen családja hírnevére. Ebben segítségére van Bentley a teknős és Murray a víziló. A játék (Sly Cooper and the Thievius Raccoonus) ügyesen keresztezte a platformer, és lopakodós elemeket, így a szaksajtó is viszonylag meg volt elégedve vele, leszámítva rövid játékidejét, és kissé nehézkes irányítását. Ahogy viszont azt az inFAMOUS Cole-jának gyors külsőváltoztatása is mutatja, a Sucker Punch nem az a fejlesztőcsapat, aki figyelmen kívül hagyja a közönség véleményét. A 2004-es második rész (Sly 2: Band of Thieves) szinte minden felvetett hibát korrigált, így aztán nemcsak a rajongótábor igényeit elégítette ki, de a kritikusok szívét is teljesen megnyerte (engem is ez a rész vezetett be a Sly világba). Utoljára pedig 2005-ben találkoztunk a tolvajok fejedelmével (Sly 3: Honour Among Thieves – nem ismerős, Uncharted fanok? :)), amikor trilógiává bővült a három fosztogató története. A harmadik rész jó volt, sőt, nagyon jó, de nem hozott akkora fejlődést, mint az előző két epizód. Nem volt részed ebben a három észveszejtő kalandban? Hát akkor itt a nagy alkalom.





THE NEW

Bármennyire is szeretem, megmondom őszintén, nem a Sly-sorozat jutott először eszembe, amikor megkérdezték, hogy milyen HD kollekciót tudnék elképzelni a God of War után. A játékok ugyan a maguk idejében elég pofásan festettek, itt nincs olyan egyszerű dolga a fejlesztőknek, mint Kratos-nál, ha mai igényekhez (vagyis inkább azok közelébe) próbálják igazítani a trilógiát. A Sanzaru Games azonban kiválóan megoldotta ezt a feladatot, a tesztelés során többször is – különösen a második és harmadik résznél – előfordult, hogy alig ismertem rá a régi helyszínekre, olyan szintű kipofozás történt. Persze azért arra senki ne számítson, hogy teljesen kurrensgenerációs külsőt kapott a három játék, de ennél jobban aligha lehetett volna felskálázni őket. A kép éles, letisztult, és természetesen 16:9-es. Sőt, a Sly 3 jó öreg piros-kék szemüveges 3D-s részeit lecserélték a mai, újtechnológiájú 3D-s képre. Ahogy régen, ez a lehetőség természetesen most is csak opcionális, hisz valószínűleg most még kevesebben fogják megtapasztalni a térhatású Sly élményt, mint anno,



a régi technológiával. Nekem ezt sajnos megfelelő TV híján nem volt szerencsém tesztelni, de ha olvasóink körében esetleg 106 és 120 cm közötti méretekben akad ilyen televízió, kölcsönadhatná pár évre, persze szigorúan tesztelési célból. Keressetek e-mailben! Viccet félretéve, a Sly Trilogy képminőség terén hozta a tőle elvártat, és rajongói szem nem marad szárazon az új vizualitás láttán. A trilógiás kiadás újdonsága továbbá a Move támogatással ellátott minijátékok, melyek a harmadik rész elkezdése után nyílnak meg. Igazság szerint ezek végtelenül egyszerűek lettek, és sem a Move, sem a Sly rajongók számára nem tartalmaznak olyan dolgokat, ami miatt érdemes lenne túl sok időt fordítani rájuk. Egyszerű kis lövöldözgetés, melyekért még trófeákat is lehet kapni, nekem körülbelül 4 percembe tellett megszerez-



ni az összeset. Apropó trófeák, természetesen a felskálázott PS2 részek is el lettek látva serlegtámogatással. Bár mindegyik rémesen egyszerű lett, aki élvezi az ilyen elismervények gyűjtögetését, annak már csak ezért is bőven érdemes lehet beszerezni a kollekciót.



THE SLY

Na de persze nem csak a rajongókra, kell gondolnom, szóval nézzük mivel is állunk szemben a Sly Cooper szoftverek esetén. A Sly játékok mindegyikében a platformer elemek élvezik a prioritást, melyek mellett megbújik még némi lopakodás is, bár azért nem kell MGS vagy Splinter Cell összetettségre gondolni. A játékok viszonylag kevés számú epizódokra vannak osztva (részenként eltérő, de úgy 5-8 körül), egyenként kis sztorit tálalva, melyből végül összeáll az egész, így kicsit egy mini-rajzfilmsorozat hangulatát ültetve a szoftver(ek)be. Ezek az epizódok különféle „alpályákra" vannak osztva, melyek körülbelül 5-10 percet vesznek igénybe, attól függően, hogy mekkora jelentőséget tulajdonítunk a pályákon





elrejtett nyomoknak. Ha egy helyszínen minden nyomot felfedünk, kinyithatjuk a közelben elrejtett széfet, ami valami hasznos újdonságot tartalmaz hősünk számára. Sajnos ezek a nyomosüvegcsék csak az első két részben vannak jelen, a harmadik részből érthetetlen módon kispórolták őket a fejlesztők.

Az első epizódban a régi platformer elődökhöz híven, Sly még életcsík nélkül vágott neki a kalandnak, és szerencsepatkó nélkül egy sebzés azonnal végzet a fürge mosómedvével. A kritikusok azonban rendkívül sokat szidták a játék nehézségi szintjét, és a történet előrehaladtával konkrétan unfairnek tartották az első Slyt, és nem teljesen alaptalanul. Így aztán, a második és harmadik részbe már beültették az életerőt, és bár igyekezték úgy átalakítani a játékmenetet is, hogy ettől ne váljon túl könnyűvé a program, ez nem sikerült, a két folytatás végigviteléhez kizárólag némi szabadidő kellett, ügyesség aligha. Az irányítási metódus egyszerű, mint a kettes legó, de ezt azt hiszem ebben a műfajban nem is illik túlbonyolítani, így is épp elég kritika érte a játékot kamerakezelése miatt. Ha pedig már a játékmenetet ért kritikánál tartunk, azt azért megjegyzem, hogy ilyen téren nem történt változás. Amit PS2-n utáltál, azt most is utálni fogod, az (első, és kicsit a második részben jelenlévő) elbaltázott kamerakezelést most sem javították, persze azért ezen akkor is túl tudta magát tenni mindenki, most sem halunk bele. De nem csak az maradt a régi, ami gagyi volt, hanem az is, ami ütött: a zenék, a frankó szinkronok, a frenetikus humor, melytől kicsik és nagyok egyaránt csapkodják térdüket, valamint a feledhetetlen és magával ragadó rajzfilmes atmoszféra, ami játékosok ezreit babonázta meg. És soha nem kaphattuk volna meg ezt egyszerre ekkora dózisban, ilyen jó áron, kipofozva, modernizálva.

Megéri akkor beszerezni a Sly Trilogy-t? Nos, ahogy Gigolo mondja a rendelésre: meg hát! A több mint 30 óra játékidő, a csökkentett ár, a HD külső, a trófeatámogatás, és még temérdek indok szól a malacpersely feltörése mellett. Ha rajongó vagy, meg kell venned, mert nosztalgikus, és mégis újnak ható érzésben lesz részed, mely újra feleleveníti benned, hogy miért is szeretted meg a pénzmosómedve kalandjait. Ha nem vagy az, sose volt még jobb alkalom, hogy az légy, mert ha elvonatkoztatsz attól, hogy minden igyekezet ellenére sem fog úgy festeni a progi, mint egy jelengenerációs játék, biztosan élvezni fogod elejétől végéig. Ha pedig nem kérsz belőle, magadra vess. És, hogy mi lesz ezután Sly sorsa? Nos, mivel már bejárta az egész internetet (többek közt a mi honlapunkat is), nem lövök le nagy poént: a trilógia befejezése után a játékban megnyílik egy titkos kis teaser trailer, melynek végén a Sly 4 felirat villan fel, és már csak az alcím helyén hagy kérdőjelet. De akármi is lesz ott, biztosan ellopjuk.















rolmanus

4/5

THE SLY TRILOGY

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***Sucker Punch/Sanzaru Games***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

BAKUGAN DEFENDERS of the CORE

Ha unod már a pókert...

Még mielőtt bármibe is belekezdenék, szeretném megkérni a jelen lévő Bakugan rajongókat/kedvelőket – ha vannak itt olyanok–, hogy tegyék fel jó magasra a kezüket. Megvolt? Remek: nektek első körön tartozom egy bocsánatkéréssel, a jelen cikk szerzőjének ugyanis annyi köze van ehhez az anime-sorozathoz, mint kotlóstyúknak az atomfizikához. Olykor a Cartoon Networkre kapcsolva ugyan elcsíptem egy-egy epizódot belőle, de teljes érdektelenség miatt sosem voltam képes végignézni őket, belemélyedésről pedig már ne is beszéljünk. Éppen ezért kissé nehezen tudtam rászánni magam a Bakugan: Defenders of the Core tesztelésére, de miután kicsit jobban belemerültem a programba, meglepő módon egész jól sikerült elszórakoznom vele. Először is egy saját főhős létrehozása lesz a feladat, akit az egész játék során irányítani fogunk. A karaktergenerálással remekül elszöszöltem, mert viszonylag sok dolgot lehet variálni a figuránk külsején. Ha ezzel megvoltunk egy rövid betanító részen kell átesni, ahol a harc alapvető tudnivalóit sajátítjuk el. Akik hozzám hasonlóan inkompetensek Bakugan-témában, azoknak mondanám, hogy itt nem ember-emberrel vív párbajt, ők csupán a gazdái azoknak az eltérő tulajdonságú lényeknek, amelyek összecsapnak egymással a csatatéren. A program harcrendszere egyébként nagyon hasonlít például a nemrég megjelent Raging Blast 2-höz, a kameraállás, illetve az irányítás is majdhogynem megegyezik. Egy könnyen megta-nulható szisztémáról van szó, biztosan nem lesz szenvedés vele.

A program gerincét a sztori módozat adja, melynek történetét most nem mutatnám be részletesen, mert fogalmam sem volt, hogy melyik vicces hajú gyerek kicsoda, meg különben is bőven elég annyit tudni, hogy már megint a világot fogjuk megmenteni. Az adott pályán többnyire A-ból B pontba való eljutás lesz a feladatunk, lehetőleg úgy, hogy a terepen mászkáló őrök ne vegyenek észre minket. Háromszor bukhatunk le maximum, utána Game Over, de nem kell nagyon aggódni, mivel az őrök IQ-ja körülbelül egy sült krumplival van egy szinten. Gyakorlatilag fél centis távolságban is lehetünk tőlük fényes nappal, nem fognak velünk foglalkozni, amíg nem kerülünk bele az elemlámpájuk hatósugarába.
A pályák bizonyos szakaszain harcolnunk is kell természetesen, ez már sokkal izgalmasabb, no meg a párbajok során a külcsín is kellemesebbé válik. Apropó, a grafika összességében nem egy nagy durranás, de nem is annyira rusnya, hogy lehányjuk tőle a képernyőt. Teljesen átlagos, a látványvilág pedig természetesen – anime adaptációról lévén szó – cel-shaded stílusú. A rombolható környezet külön tetszett még, eszembe jutatta a régi PS2-es War of the Monsters című játékot, körülbelül itt is hasonló szinten lehet szétzúzni a környező épületeket. Ez most nem negatívum, tényleg akadtak olyan részek, amikor elhagyta egy-két „Húúú" a számat, mert nagyon tetszett, ahogy több háztömbön átküldtem az ellenség bakuganját. Az már más kérdés persze, hogy ha ez már egy generációval ezelőtt is megvalósítható volt ilyen szinten, akkor itt kicsit komolyabbnak kéne lennie. A sztori módon kívül egyébként spontán csatákat is indíthatsz a „Battle Arena" menüből, és ha van a környezetedben még egy Bakugan kedvelő egyén, akkor akár ő is beszállhat a mókába.

Leszámítva azt, hogy némileg repetitív, a Bakugan: Defenders of the Core valószínűleg jó választás lehet a fanoknak, ők bizonyára amúgy is hozzáadnak majd fél-egy jegyet az értékelő dobozban lévő számhoz (többet azért ők se!). Én most csak annyit tehetek, hogy a játékot objektíven nézve, érdemeinek megfelelően hármassal jutalmazom.

Duke

BAKUGAN: DEFENDERS OF THE CORE

3

Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Now Production*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*



Phantázia négyzeten

Mostanában egyre népszerűbbé válik, és egyre több képviselőt kap az akció-RPG műfaja, minden konzolon. Sőt, a Sony hordozható konzolján szinte minden



valamirevaló RPG ebbe a kategóriába tartozott, ráadásul többségük még jól is sikerült. Igen, jól sejted olvasó, tesztalanyunk is ezen játékok táborát erősíti, és tényleg erősíti, mert a Phantasy Star Portable 2 tényleg jó lett!
Már az előző rész is kifejezetten igényes kis iparosmunka volt, ám a multiplayeres framerate-zuhanások, a gyengécske sztori, és a kissé béna átvezetők miatt nem lehetett teljes az élvezet. Szerencsére az Alfa System csapata nem azon fajta, aki figyelmen kívül hagyná hibáikat, így szinte minden bakijukból tanultak, és eltörölték azokat. A sztori, ha nem is egy Final Fantasy szintű (már ha manapság ez még jelent valamit) meglepően nagy minőségbeli ugrás az elődhöz képest, szerethető, és vérbeli japán karakterekkel. Utóbbi persze csak a műfaj szerelmeseinek előny, de nem hiszem, hogy más egyáltalán neki merne vágni egy ilyen programnak. Egyik barátomnak hála a multiplayer akadozásoknak is utánajárhattam, és örömmel jelenthetem, hogy nekik is teljesen nyomuk veszett. Pedig nem nevezném csúnyának a stuffot. A játékmenet apróbb csiszolgatáson ment keresztül, ezen kívül valamelyest nehezebb lett, ami a pitekönnyű első rész után szerintem igencsak örvendetes. A karakterek kreálása és fejlesztése még kreatívabb, többrétűbb és összetettebb lett, mint volt, én személy szerint majdnem fél órát szöszöltem csak azzal, hogy milyen hőst faragjak magamnak. Persze a karaktergeneráló sokszínűsége nem a főjáték újrajátszási lehetőségeit próbálja növelni, hanem a multi extrái közé sorolandóak. Sőt, kicsit olyan érzése támad az embernek a single player résszel töltött idő alatt, mintha az egész játékot annak többjátékos módozatára építették volna. Furcsálltam például, hogy egyszemélyes játék esetén sem lehet megállítani az akciót, pedig ott mindösszesen a rendkívül buta gép áll a segítségünkre, aki tényleg nagyon-nagyon ostoba tud lenni. Ha pedig már megemlítettem a mesterséges intelligencia bakijait, érdemes egy kis figyelmet fordítanom a program többi hibájára, mert bizony akad egy pár, különben nem ezt a számot látnátok az értékelőben. Először is, ami a legidegesítőbb: a küldetések folyamatosan ismétlik magukat, így aztán egy idő után eléggé lőttek az újdonság varázsának. A másik, szintén zavaró dolog, hogy az egész játék még a PSP-hez képest is lineáris, nagyon szűk helyek bejárása elé néznek azok, akik úgy döntenek, belevágnak a második hordozható Phantasy Starba. Persze még így is bőven van, mi kárpótolja a játékosokat.
A Phantasy Star Portable 2 nagy előrelépés elődjéhez képest, és szinte minden tekintetben jobb lett nála. Holott még mindig van egy-két csiszolnivaló dolog benne, és kicsit lehetne hosszabb az alapjáték, de már így is messze az elvártak fölött teljesített. És ha a fejlesztők tartják ezt a tendenciát, akkor a harmadik rész már a műfaj legjobbjai között lehet PSP-n!









rolmanus

PHANTASY STAR PORTABLE 2

4

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Alfa System***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: -
Hang: -



TV Superstars



Az utóbbi időkben szinte mágnesként vonzottam a Move-os tesztelnivalókat, így aztán meg sem lepődtem különösebben, mikor ebben a hónapban is haza kellett vinnem a Sony mozgásérzékelős irányítóját. Ennek persze megvan az a nagyon pozitív előnye, hogy mostanra már sikerült bizonyos szintű tapasztalatra szert tennem Move-játékok terén, viszonyítani tudom egyiket a másikhoz, ezáltal jó eséllyel a lehető legreálisabb pontszámot pötyöghetem bele az értékelő dobozba egy-egy cikk végén. Összességében nézve elégedettek lehetünk az eddigi kínálattal, vagy azt legalábbis mindenképpen el lehet mondani a nyitócímekről, hogy sikeresen teljesítették küldetésüket; kellően jól irányíthatóak és szórakoztatóak voltak ahhoz, hogy beinduljon az a bizonyos Move-szekér. Mindez persze nem a komolyabb hangvételű alkotásoknak köszönhető, hanem sokkal inkább az alkalmi játékosok rétegét megcélzó programoknak – ilyen a TV Superstars is, melyből csak úgy árad a casual illat, vagy szag –, hogy milyennek érzed, az már a te egyéni beállítottságodtól függ.

A stuff teljes mértékben megköveteli a fagyi használatát, olyannyira, hogy nélküle a kezdőképernyőn sem juthatsz túl – a DualShock 3 így sajnos nem választható alternatíva, és a jövőben megjelenő címeknél valószínűleg egyre kevésbé lesz az (az eddig megjelent játékok nagyobbik hányada még irányítható klasszikus kontrollerrel is). „Frissen diplomázott" (hmm…) szupersztárként első feladatod a karaktered elkészítése lesz, akinek arcát egész egyszerűen a sajátodéra mintázhatod a PlayStation Eye kamera segítségével! Meglepően jól működő funkció ez, a beállítás során viszont figyelj oda a megfelelő fényviszonyokra a szobában, ellenkező esetben a figuránk arcának bizonyos pontjain sötét árnyékok fognak keletkezni (ha kedveled Rorschach-ot a Watchmenből, ennek biztosan örülni fogsz).

A lemezen különböző minijátékokat találsz, melyeket a készítők négy nagyobb kategóriába/tévé show-ba (Let's Get Physical, Frockstar, Big Beat Kitchen, Do It Yourself Raw) préseltek bele. Ezek közül szerintem a legjobb, legtöbb szórakozást nyújtó darabok a Let's Get Physical névre keresztelt előadásból származnak. Itt, ahogy már említettem több játékmód közül választhatsz, az egyik kedvencem az volt, amikor a karakteremet kellett katapultálnom egy óriás csúzlival, majd a mintának megfelelő testtartással átszakítanom egy vásznat (minél jobban sikerül eltalálni, annál több ponttal jutalmaz a játék). Azt is nagyon bírtam, mikor egy óriáskerék tetején kellett egyhelyben rohangálnom, és jól időzítve átugranom az újra és újra felém gördülő akadályokat. Ez utóbbi egyébként fárasztó tud lenni hosszútávon, meg nem is nagyon lehet becsapni a programot úgy, hogy a fotelben ülsz, és fel-le rázod a Move-ot.

A Frockstarban már kevésbé extrém vizekre evezünk, itt emberünket kifutón, vagy díszletek között kell pózoltatni az irányító segítségével. Én speciel ezzel már kevésbé szórakoztam jól, de ugyanez elmondható a Big Beat Kitchen főzős minijátékairól is. Tulajdonképpen ez a legnagyobb probléma a TV Superstars-szal: a lemezen megtalálható játékoknak csupán egy apró szelete az, amik igazán szórakoztatóak, a többi szegmens egész egyszerűen idő előtt kifullad, még ha van is potenciál az egész program mögött meghúzódó ideában. Épp ezért nagyon fontos, hogy amennyiben mégis vételre adod a fejed, szerezz magad mellé még néhány (maximum három) embert, akikkel tudsz játszani többjátékos módban, mert úgy viszont garantált lesz a röhögés.

Duke

TV SUPERSTARS

3

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***SCE Studios Cambridge***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

Jöhet Lady Gaga, vagy akár Justin Bieber is, egyikük sem lesz soha akkora legenda, mint a pop mindenkori királya, Michael Jackson. Az vitathatatlan, hogy életének voltak bizarr eseményei, ugyanakkor az is, hogy zenei téren iszonyatosan maradandót alkotott. Utoljára '89-ben jelent meg MJ jelenlétével fémjelzett videojáték (Moonwalker – PC), de most a Ubisoftnak köszönhetően már otthon is kedvünkre „Woohoo"-zhatunk.



A Michael Jackson: The Experience egy tánci-tánci játék, mely a Just Dance vonalát viszi tovább. Igaz, azt ugyan nem fejleszti tovább, de remek ötlet volt MJ-re építeni egy ilyen játékot, már csak az egyedi mozgáskultúrája miatt is. A híres, klasszikus slágerekről pedig már nem is beszélek. Alapkoncepciója, hogy a képernyőn látható koreográfiát kellene tükörmódjára reprezentálnunk, és minél pontosabban sikeredik egy-egy mozdulat, annál több pontot kapunk. Mindösszesen a Wiimote-ra lesz szükségünk, a jobb kezünkben tartva kell utánoznunk a lépéseket-csápolásokat. Segítség gyanánt a felső sarkokban kis ikonikus figurák mutatják, mikor milyen pózban is kellene lennünk, és jobb kezünk kékkel is jelölve van (pl. hogy a kezünket az ágyékunktól hirtelen Szabadság-szobor pózba lendítsük, majd vissza, stb.) Bár azt hihetnénk, hogy ily módon, 'hót egyszerű a dolgunk, hisz csak egy kezünket kell használnunk; de nem. A fejlesztőknek sikerült oly furfangosan, precízen megalkotniuk a játékot, hogy nem nagyon tudjuk becsapni azt. Azt kellett észrevennem, hogy leginkább akkor kapom meg a PERFECT pontszámot, ha nem csak a Wiimote-os kezemet használom, hanem ténylegesen fordulok, guggolok, testemet, másik karomat is beleadva csinálom meg a tánclépéseket. Akik ülve, csak ímmel-ámmal hadonászva akarnak ezzel játszani, nos, azok köbö OK pontszámokat fognak kapni, viszont a tökélyhez kellő átélés, ritmusérzék és némi fejlett mozgáskoordináció is szükséges. Utóbbira még baleset-megelőzési szempontból is szükség lehet, mivel én például Jacko egyik leghíresebb, ágyékához kapó mozdulatánál, olyan velősen tökön vágtam magam az irányítóval, hogy utána fél óráig csak woohoo-ztam és nem azért mert a Black or White-ot énekeltem. Szóval srácok erre figyeljetek! Viszont a Wiimote nem egy precíziós műszer, így olykor belefuthatunk olyanba, hogy nem képes érzékelni, hogy mi mily jacksonösen is hajtottuk végre pl. a Thiller egy-egy ismerős mozdulatát. De azért meg lehet csinálni öt csillagosra a pályákat.

A grafikát enyhén rajzfilmesnek tudnám jellemezni. És azt vettem észre, hogy nincs orra senkinek (bár Jacko-nak se nagyon volt, lehet csak realisták voltak a készítők)! Amúgy nincs nagy probléma vele, viszont a hátterek időként eléggé unalmasan komponáltak, melyeket nagyon kevés animáció tarkít; időként jön pár bevillanó felirat, meg egyéb fityfene, de ennyi. A 27 választható dal képi világa szorosan kapcsolódik a hivatalos klippekhez és koreográfiákhoz is. Egyszerre négyen is játszhatunk, ilyenkor egy valaki lesz MJ, a többiek pedig a háttértáncosok. Minden dal meg van jelölve, hogy éppen a könnyedebb vagy a nehezebbek közé tartozik. Viszont úgy láttam, hogy ezek a jelölések nagyon nem fedik a valóságot. Olykor egy easy-nek aposztrofált számot, csak kínkeservesen tudtam két csillagosra megcsinálni, viszont a legnehezebbnek titulált Thillert harmadik próbálkozásra simán kimaxoltam öt csillagra. Túl sok opciót nem kínál fel a játék, lehet táncolni a dalokra, megnézhetünk tutorial videókat (bár poén, hogy azokat akkor tudjuk megnézni, ha már megnyitottuk őket a játék folyamán – nem a játék kezdete előtt kellene felkínálni a lehetőséget, hogy megtanuljunk dolgokat?), szemügyre vehetjük a high-score táblát, és még pár beállítást végezhetünk. Az ismerős, fülbemászó slágerek alatt bekapcsolható feliratozás is, így azok is énekelhetik a Jacko-dalokat, akik épp nem táncolnak.



Az MJTE egy jópofa, korrekt táncolós játék, kellemesen szórakoztat, és legnagyobb ereje abban rejlik, hogy bárkit képes megfertőzni. Olyan emberek is bátran táncikálásba kezdenek, akik videojátékokkal egyáltalán nem foglalkoznak, vagy a tánctudásuk mindösszesen az „egyet-jobbra, egyet balra" kompozícióból áll. Viszont tartalmilag elég karcsú. Főleg, ha Michael Jackson életművét, tökéletességre törekedő munkásságát tekintjük, ahhoz egyáltalán nem méltó eme produktum, jóval többet ki lehetett volna hozni ebből a játékból. De sebaj, majd ha megjelenik az X360 és a PS3 verzió, talán az majd orvosolja ezt a problémát. Jacko rajongók nyugodtan hozzáadhatnak egy fél jegyet a végső eredményhez!

JediEco














MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

3/4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***







A Harvest Moon széria rajongóinak nincs könnyű dolguk, ha nyomon kívánják követni kedvelt játéksorozatának epizódjait. Pláne, hogy eddig szinte minden rész Nintendo konzolon jelent meg, még ha váltogatva is a nagy és kis N gépet. Akik azonban szeretik a sorozatot, és véletlenül egy PSP-t is maguknak tudhatnak, nem fognak





csalódni, a The Hero of Leaf Valley vérbeli HM lett. A legújabb epizódban egy farmot örökölsz Leaf Valley területén, a nemrég elhunyt nagyapádtól, ám egy FunLand nevű csoportnak eltökélt célja, hogy megfosszanak a területtől, és vidámparkot építsenek a helyére. Feladatod az lesz, hogy megakadályozd a vállalat térhódítását és összeszedj 50 000 dollárt. Utóbbi nem kötelező feladat, más módszer is van a terület megóvására, legegyszerűbb ezek közül természetesen a sztori mód végigvitele. De bármilyen módszert is választasz, mindenképpen a kertészkedés, állatnevelgetés, halászat, favágás, és hasonló természetben elvégzett munkák várnak rád, hogy pénzt szerezz. De nem minden a pénz és a farm, ha bármit is el akarsz érni, meg kell szerettetned magad a környékbeliekkel, ehhez pedig ajándékokkal kell őket elhalmozni, vagy más egyéb módon kedvükre tenni. Ha megszeretnek, az új lehetőségeket nyit meg a sztoriban. Mókás, leköt, és tényleg olyan, amilyet a sorozattól elvár az ember. Bár a töltőképernyőt majdnem többször láttam, mint a tényleges játékot, a töltést nélkülöző percek abszolút szórakozással, és gondos dolgozgatással teltek el. Ha pedig téged is magával ragad ez a világ, egykönnyen nem ereszt majd.

rolmanus

4

HARVEST MOON
HERO OF LEAF VALLEY

Kiadó: **Natsume**
Fejlesztő: **Natsume**
Multiplayer: **nincs**
Online: **nincs**
Felbontás: -
Hang: -

SPLIT/SECOND VELOCITY





Kezdeném az elején: ha bővebb ismereteket akarsz szerezni a Split/Second világából, vedd elő a júniusi számot, és ott nagyobb beszámolót olvashatsz InGen nagygépes verziókból szerzett tapasztalatairól. Hely szűkében én inkább a különbségekre fogok koncentrálni.

Amikor anno kipróbáltam a nagykonzolos változatot, éreztem benne valami megfoghatatlan varázst, ami miatt játszatja magát a program, nehéz abbahagyni. Sajnos ennek a varázsnak nyoma sincs a PSP-s verzióban. Úgy látszik a fél éves csúszás nem volt elég idő ahhoz, hogy a Split/Second hangulatot átültessék miniatűrbe, sőt, minden hiba megmaradt, ami eddig fennállt. A grafika a konzolhoz képest korrekt lett, az autók egész szépek és igényesek, de az atmoszféra sivár és gagyi. Az irányítás nehézkessé vált, ami autós játékok portolása esetén még a PSP-re sem jellemző. A zenék jórészét kivették, és a kis zsebgépen eleve nem nyújtanak olyan jó hangzást, mint nagyban. De az AI még mindig marha profi, nehéz tartani vele a lépést, szóval nehogy bárki is annak a reményében álljon neki a portnak, hogy könnyebb lesz, mint volt. Viszont a tartalmat igyekeztek szinten tartani, ha esetleg mégis el tudnál merülni a játék világában, akkor egy darabig frankón le fog kötni. Magyarán, a PSP-s Split/Second ugyanaz, mint felmenőiben, csak csúnyább, sivárabb, kevésbé stílusos, és kicsit mindenben gyengébb. Aki a nagygépes verzió nagy szerelmese, és nem bír tőle elszakadni egy vonatút, vagy egy vécézés erejéig sem, annak talán megérheti beszerezni, mindenki más azonban különösebb keresgélés nélkül is talál jobb árkád-autós stuffot a gépen.







rolmanus

2/3

SPLIT/SECOND:
VELOCITY

Kiadó: **Disney Interactive Studios**
Fejlesztő: **Black Rock Studio**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **nincs**
Felbontás: -
Hang: -

FlingSmash™

Mikor átvettem a FlingSmash tesztelésre nekem szánt példányát, kissé meglepődtem, mivel a megszokottól eltérően, egy nagyobb csomagban rejtőzött az anyag. A játék dobozának kibontása után szembesültem a ténnyel, hogy a stuff gyakorlatilag egy Wii Remote Plus-





szal megspékelt bundle csomag részét képezi. A Nintendo tavaly megjelent, a mozgáskövetést még pontosabbá tévő kiegészítőjét (Wii MotionPlus) immáron a Wii Remote-ba applikálta a japán konzolgyártó, és ügyes üzleti fogásként a hardver mellé egy igen egyszerű, de annál szórakoztatóbb progit pakoltak a FlingSmash személyében. Az Artoon stúdió játéka egy oldalra scrollozó, színtiszta ügyességi progi, amelyben a player feladata egy egzotikus trópusi sziget megvédése lesz a gonosz Omminus-tól. A gameplay mechanika rendkívül egyszerű, ám egyben újszerű is! Magában ötvözi a faltörőt, a flippert és a teniszt. A játékos célja a főhős, Zip eljuttatása lesz a pálya végén megtalálható igazgyöngyöt rejtő kagylóig, előtte begyűjtve minimum három darab érmét, ami feloldja a következő világ kapuján lévő zárat. A program alapesetben a jobbkezes játékosokat részesíti előnyben, ám a balkezes játékosokról sem feledkeztek el, így nekik balról jobbra fog haladni az akció. A cél elérése érdekében különböző szögekben kell elütni a kis kerekded lényt, több akadályt összezúzva, ellenfeleket megsemmisítve, kulcsokat és speciális képességeket összeszedve. A begyűjthető extrák méretet és halmazállapotot is változtatnak a hatékonyabb rombolás érdekében, sőt akár meg is sokszorosíthatják a kis sárga gömböt. Első blikkre ugyan igencsak primitív játéknak tűnhet a FlingSmash, ám ha jobban belemerül az ember, kellően szórakoztatóvá, repetitív gameplay mivolta ellenére is változatossá válik. Zippel nyolc darab, teljesen eltérő világot kell végigütni, nem egyszer a horizontális haladásból vertikálisba váltva. A game rendelkezik kooperatív móddal is, amelyben Zip női megfelelőjét, Pippet kontrollálhatja a második játékos.





Foxhound

FLINGSMASH (Wii)

2/3

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Artoon***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Sonic Colours™



DS tulajok nagy örömére a Sonic Colours nem kerülte el kedvenc platformjukat, így az „észvesztő rohanásból" ők is kivehetik részüket. A handheld változat felépítése gyakorlatilag megegyezik a Wii-s verzióval, de természeten a hardver tudásához igazítva a megjelenítését, alakítva a pályák felépítését. A történet is teljesen megegyezik a nagygépes változattal: Eggman élményparkjában kell felszabadítani a speciális erővel rendelkező kicsiny idegen lényeket, a Wispeket. A teljesen 3D-s pompából a kis masina képességeit szinte maximálisan kihasználva, 2D-s orgia lett. A világokat ebben a változatban is egy térképrendszerről lehet elérni, ám sajnos ezek a világok a nagytestvéren megjelent változathoz képest némileg kevesebb pályát foglalnak magukban. A játék gerinceként szolgáló kétdimenziós színhelyek végén a főellenségeket megvillantó harcok már lépnek egyet a vizualitás létráján, háromdimenziós szintre emelkedve. A felvonások közt bónuszküldetéseken lehet végigrohanni, amelyek megvalósítása szintén a fent említett megoldással operál, behozva a játékba a Stylus használatot. A Wii-s kiadáshoz képest két darab DS exkluzív Wisp is belekerült a game-be, amik további lehetőségeket biztosítanak a pályák kipörgetéséhez. Úgy vélem, hogy a játék élvezeti faktora semmiben nem marad el a Nintendo asztali gépén elérhető anyagtól. A stuff remek játszhatóságával, hihetetlen sebességével, és remek grafikájával szippantja magába játékosát – teszi mindezt a két képernyőt folyamatosan egyszerre használva. A féktelen száguldást dobbantók és ugratók, különféle kilövőállások, extra gyorsítók, na meg persze a Wispeknek köszönhető speciális képességek sora biztosítja. A sebesség megszállottainak kedvezve a program tartalmaz Time Attack módot is, de aki igazi kihívásra vágyik, az a Nintendo Wi-Fi hálózatát használva akár egy másik megszállottal is összemérheti tudását.







Foxhound

SONIC COLOURS (DS)

4

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Dimps***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2 fő***
Felbontás: -
Hang: -

Krisztől

HOGYAN ÁLLÍTSUNK ÖSSZE HÁZIMOZIT

Lépésről lépésre (1. rész)

Most, hogy már jó néhány elméleti alappal megismerkedtünk, úgy döntöttem jó lenne valami gyakorlati témával is foglalkozni, éppen ezért két főbb témakör is tervbe lett véve. Az egyik a régóta kívánt HDTV tesztek, mely úgy néz ki végre megvalósulni látszik, ám a decemberi hajtásban sajnos még nem lett teljes, félkész elsietett tesztelésekről pedig nem látom értelmét írni, így addig is a másik audio témába kezdek bele, elsősorban ***kezdőknek***, aztán ahogy lehetőségeink engedik, felváltva folytatják majd egymást a topikok.

Miért is jó egy házimozi rendszer?

Az újabb konzolgenerációk, pláne a HD formátumok európai elterjedése óta rengeteget kezdtünk el foglalkozni a „képpel", gyakran akár sokszázezres költségekbe is beleverve magunkat, ehhez képest mégis aránytalanul elhanyagolva a téma audio oldalát. Pedig filmek esetében akár hisszük, akár nem, ***a hangzás legalább olyan fontos lehet, mint maga a kép***. Elég, ha arra gondolunk, hogy a síkpaneles méteres (ma már HD) képmegjelenítők előtt a házimozis elképzelés gyakran egy síkképcsöves 72 cm-es 4:3-as TV-t jelentett (2000-2005), mely stabil és tiszta DVD képével, főleg kiegészítve egy (zömmel) Dolby Digital 5.1-es hangzással, bőven kiemelkedő audiovizuális élményt nyújtott, egy 16:9-es 82 cm-es síkképcsöves TV pedig már nagyon divatos volt, a 92 cm-es viszont már kuriózum számba ment (2005 elején sikerült vennem egy '92-es Panasonic-ot, hatalmas élmény volt). Aki leült már egy jól beállított, és természetesen minőségi hangrendszer elé, az jól tudja, hogy akár egy kisebb TV-t is mennyire mozissá tud varázsolni, nagymértékben megnövelve a teret. ***TV hangról házimozisra átváltva egy film olyan élménnyé válik, mintha egy életlen képre fókuszálnánk rá***, amit sokan kevernek persze (pusztán) a térhatás jelentőségével, ami habár kétségkívül izgató, a gyakorlatban ellenben sokkal inkább a tisztaság és az erő, ami sokat nyom latba, amit akkor is megtapasztalhatunk, ha nem feltétlenül üvöltetjük rendszerünket. Elég, ha csak a tág dinamikai tartományról beszélünk, mely a legkisebb és legnagyobb hangszint közötti különbséget jelöli. TV adásoknál ez igen kicsire lett redukálva, ám eredeti házimozis hangnál teljesen kitolják, ami azt jelenti, hogy míg (jól beállítva) a párbeszédek teljesen normális hangerőn szólalnak meg, addig egy-egy csattanás, zaj, vagy akár robbanás akár 80-90 decibellel is, vagy még hangosabban, mindezt teljesen meglepetésszerűen, tiszta minőségi rendszernél minimális (szinte nulla) zajszint – azaz zavaró sistergés – mellett.





Játékoknál „akkora" nagy jelentősége lehet nincsen a hangzásnak, mint filmeknél, de tény, hogy főleg a PS2-es/Xbox-os generáció óta egyre közelebb állnak hozzájuk, és meg merem kockáztatni, hogy olykor akár már 70-80, esetleg 90 %-ra is, hiszen számos komolyabb cím már kifejezetten filmes effekttel bír. Nem kell olyan legendás túlzásokban hinni, hogy pl. egy 7.1-es rendszernél a nyakadon fogod érezni a szörnyek lihegését, de ***egy igazi digitális házimozi kétségkívül megnöveli a játékteret, erőteljesebb, tisztább, és persze térhatású***. A tankok vagy gránátok már a Halo 1-ben is tekintélyes robajokat keltettek, a Halo 2 Ghost-jai csukott szemmel is könnyen követhetőek voltak térben, ahogy cirkáltak körülöttünk, vagy említsük akár a Resident Evil 4-et, ahogy a szakadt parasztok bekerítettek, a hátunk mögül kiabáltak, vagy a bika shotgunt elsütve belobbantottuk a mélynyomót. Metal Gear 2 intró házimozin?? Hmm, menynyország… A Splinter Cell sorozatban minden kis apró zaj színesítette az éjszaka légkörét, amint lopózva közelítettem áldozataimhoz, a Modern Warfare-ben brutális ereje lett a fegyvereknek, a Medal of Honor afgán hadszíntere a visszhangos hegyoldalakon szintén üt, a Burnout-sorozat full hangerőn kegyetlen feeling, mélynyomónk pedig egyenesen orgazmus sorozatban élvezett el tőle. A GTA-ban olyan apró utcai zajokra is felfigyelsz az utakat koslatva, amire eddig nem is gondoltál volna, azt pedig ne is említsem mekkora 10 pontos élmény a Gears of War egy-egy csatajelenete DD 5.1-en, vagy hát ott vannak ugye a Killzone 2 DTS háborúi. Robbanások, lövések mindenhonnan… de elég ha olyan békésebb stuffokat is említek, mint akár a GT5 a kellemes motorhangjával, és a „faromban" kőröző vetélytársaimmal. Röviden és tömören, más élmény így játszani, melytől csodát ugyan nem kell várni, de az biztos, hogy ***ha megismeritek, egészen biztosan nem akartok majd visszaszokni a szimplább TV hangzáshoz.***

Költségvetés, avagy a házimozi vonalak

Most, hogy már megjött a kedvünk egy hangrendszer összeállításához, az első és legfontosabb, hogy kikalkuláljuk mennyit érdemes rákölteni. 2.0-s sztereó rendszereket kizárólag azoknak tudok szívből ajánlani, akik elsősorban zenehallgatásra szánják, hiszen ahhoz egyértelműen kiváló. Ilyenkor egy sztereó receivert (rádiós erősítő), valamint egy minőségi front hangfalpárt kell választanunk, melynek előnye, hogy mivel funkciója célirányos, sokkal olcsóbban kapunk minőségibb eredményt. Zenéhez legalábbis, játékhoz és filmekhez ugyanis csak másodmegoldás, de TV hangzásnál nyilván jobb. Léteznek ugyanakkor még félkész 5.1-es megoldások, pl. számítógépes hangfalak kiegészítve valami dekóderféle-



séggel, illetve biztosan akadnak még egyéb pénztárca kímélő trükkök is, akár egy 5.1-es fejhallgató bevetése (ami nem is olyan rossz ötlet), de én itt most igazi komoly házimozi összeállítását kívánom előtérbe hozni, melyből jelen esetben két lehetőség adódik.
Az olcsóbb és egyszerűbb megoldás egy ***kompakt házimozi*** vásárlása. Ezek az egydobozos rendszerek egy afféle „minden egyben" elvet követnek, és általában kisebb – csak magas frekvenciájú – szatellit hangfalakból állnak, kiegészítve egy erősebb mélynyomóval, értelemszerűen a mélyhangokhoz, amit elméletben állítólag nem tudunk pozícionálni, a gyakorlatban azért nyilván jobbak az álló hangfalak. Ezeknek előnye, hogy relatíve olcsón ***egész hangzatos rendszerhez juthatunk, hiszen habár sokan lebecsülik őket, a gyakorlatban nem olyan rosszak, főleg digitális hangzás terén***. Ráadásul kompakt felépítésük és relatíve mérsékelt funkciótáruknak köszönhetően jóval egyszerűbb is kezelni. Hátrányuk persze pontosan ezekből adódik, hiszen jóval kevésbé sokoldalúak, minimális rajtuk a csatlakozó (több konzolnál/lejátszónál pl. állandóan dugogathatjuk ide vagy oda az optikait) analóg hangzásnál kevésbé nagy hatásfokkal dolgoznak, a gyakran „dobozhangzásúnak" tituált szatellit/mélynyomó együttes pedig nem érhet fel egy komolyabb házimozi minőségével, pláne igazi álló hangfalak komolyabb receiver által meghajtott precizitásával. Mégis kellemes ár/érték arányt képviselhetnek, és nem kívánom sznob klisékkel élve felelőtlenül leszólni őket, mert igenis mozis hangzással bírhatnak, házimozi ismerkedők számára pláne. Amire így első körben figyeljünk, mert nagyon fontos, hogy ***legyen rajtuk analóg RCA (AUX input), és digitális optikai hangbemenet***! Előbbi nem csak Dolby Prologic II-es konzolokhoz (pl. Wii), de akár (HD)TV-nk általános csatlakoztatásához is fontos, hiszen még egy szimpla Barátok közt is hangulatosabbá válhat tágabb hangtérben, és hát a Megasztárt is más így nézni.



Ezek a kompakt házimozik egy saját DVD lejátszóval vannak felszerelve, ami sok esetben teljesen feleslegesnek bizonyul, ám pusztán az erősítőt és hangfalszettjét tekintve is jó ár/érték arányúnak tekinthető. Figyelembe véve, hogy a PlayStation 3 DVD lejátszója – ha funkciókban nem is, de képminőségben – felér egy középkategóriás darabbal (Blu-ray lejátszója meg pláne pótolja a beugró kategóriát), a PS3 tulajok elsősorban csak hangrendszerként gondolkozzanak egy ilyen kompakt összeállításnál. Nem véletlenül kell persze az optikai (digitális hang) bemenet, akár PS3-at, akár 360-at, akár régebbi konzolokat (Xbox vagy PS2) csatlakoztatunk. Az X360 DVD lejátszási képességeivel már kevésbé vagyok megelégedve, és nem azért, mert nem skáláz 1080p-re, ami egyébként nem olyan lényeges, habár PS3-nál korrektül működik. X360 – és főleg Wii – tulajok tehát egy kompakt házimoziban láthatják akár egy korrekt(ebb) DVD lejátszó lehetőségét is, habár egy külön player beszerzése sem elvetendő, sőt célszerű („lehetőleg" optikai digitális kimenetűt, merthogy sokakra már buta módon csak koaxiális digitális hangkimenetet szerelnek). Blu-ray lejátszó hiányában pedig érdemes akár BR kompakt rendszerek között is körülnézni. Akadnak ugyanakkor – pl. akár a Logitech-nél is – kifejezetten játékra kitalált 5.1-es erősítő-szatellit-mélynyomó kombó hangrendszerek, amik tényleg nem is rosszak (noha a THX minősítés itt sajnos inkább csak reklám, mintsem mérvadó tényező), de egyvalamit mindenképpen vegyünk figyelembe – bármit is választunk –, hogy legyen bennük Dolby Prologic II, Dolby Digital 5.1, valamint DTS dekóder. Néhány példát említve: a Samsunggal jó tapasztalataim vannak, miszerint strapabíróak és árukhoz képest erőteljesek. Panasonic szokásához híven gyakran minőségi cuccokat gyárt az alacsonyabb kategóriákban is, míg ha magasabb szintre lépünk, érdemes akár Sony-t, vagy főleg Philips-t és Pioneer-t nézni, de sajnos nem mindig kedvező áron. ***A kompakt rendszerek leírásban megadott teljesítménye sajnos ritkán mérvadó!*** Ne dőljünk be a számháborúnak, hiszen a használati utasításban a maximális teljesítmény mellett nem mindegy, hogy pl. az 5x60 Watt 0.1, 1, vagy akár – pofátlan módon – élvezhetetlen 10 %-os teljes harmonikus torzulás (THD) mellett lett lemérve a gyártók által (számítógépes hangfalak RÖHEJES 1000+ wattos PMPO „csúcsértékeiről" nem is beszélve). Nem mellesleg a kompakt házimozik megadott (össz)watt teljesítménye csupán az egyes hangfalak teljesítménye+mélynyomó, így a reklámokban szereplő pl. „800 wattos" erősítő valójában mondjuk csak 5x130, plusz a 150 wattos mélynyomóból áll össze, persze zömmel így is 10 % THD mellett, ami igazi receiverekhez mérve lehet, hogy csatornánként alig 20-30 watt torzításmentes (pl. 0.1 % THD) teljesítményre képes, vagy még annyira sem, számítógépes hangfalaknál pedig olykor ugyanez a „tiszta érték" alig 1-2 wattot jelenthet. Házimozis mértékkel nézve az olcsó tehát bóvli, és ***az ár bizony sokkal mérvadóbb, mint a szimpla hangzatos wattok***.





A legolcsóbb rendszerek már alig 15-20 ezertől kezdődnek (pl. Orion, Nimbusz, Panda, stb.), és könnyen megkívánhatjuk őket pl. egy „tecsó" polcain árválkodva, ám ezek minősége és hangzása nem csak borzasztóan gyenge, de sajnos bemeneti csatlakozóknak is igencsak híján vannak, ráadásul előfordulhat, hogy még DTS-t sem tudnak. A Samsung HT-C450 pl. korrekt befektetésnek tűnik 45 ezer forintért, hiszen minden szükséges dekódert megtalálunk rajta, van AUX és optikai bemenete, a HDMI-s lejátszója talán ütősebb is, mint a 360-é (PS3-at azonban szerintem még nem előzi meg), papíron „500 wattos„ teljesítménye pedig kezdő házimozisoknak kompakt kategóriában szerintem megteszi. 20-30 ezerrel feljebb lépve, tehát olyan 70-80 ezertől már teljesen korrekt „papíron 1000+ wattos" cuccokat kapunk, pl. a Panasonic SC-PT570 12bit/108MHz-es D/A videó konvertere HDMI-s 1080p-s skálázójával valamivel jobb DVD lejátszónak tűnik akár a PS3-nál is, de legalábbis 360/Wii tulajoknak ideális, 90 ezerért pedig nem is olyan rossz a „papíron 1000 Watt". Ennél feljebb – kompakt kategóriában – már csak akkor érdemes igazán lépni, ha PS3 hiányában Blu-ray házimozit akarunk. A Sony BDV-E870 pl. 130 ezertől kínál teljes formátumrepertoárt (DTS ES, DTS HD, Dolby TrueHD), igaz „csak" 5.1-ben, és sajnos továbbra is 10 % THD mellett mért 1000 (össz)wattos teljesítménnyel.
Nagyon is érdemes tehát kompakt rendszerekkel kezdeni, főleg, hogy megismerkedjünk az alapokkal, árkategóriában itt ennél feljebb már csak akkor ajánlott lépni, ha rohamosan romló ár/érték arányt képviselve komolyabb minőségre vágyunk, és nem mellesleg esztétikai előnyök miatt barátnőnknek kívánunk kedvezni (pl. Pioneer BCS-707 5.1-es 170-ért, vagy a 3D-s 7.1-es Samsung HT-C6930W 200-ért tetszetős deziájnú Blu-ray kompaktok, de nem éppen kifizetődőek)… maradéktalanul elégedettek igazából csak akkor leszünk a minőséggel, ha hagyományos ***különálló komponensek***ben, azaz „igazi" házimoziban gondolkodunk.



Folytatása következik…

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 7.99£

Beat Sketcher™

Kreativitás. Úgy gondolom, ez hiányzik manapság a legtöbb nagy volumenű fejlesztésből, mert ugyebár a cél minden esetben az egyre nagyobb profit elérése, a lehető legkisebb kockázat árán. Az újfajta játékötleteknek, a kísérleti próbálkozásoknak mégis van egy hely, ahol megmérettethetik magukat: ez nem más, mint a PSN vagy az XBLA felülete. Ide mindig kerül valami különlegesség, valami formabontó. Ilyen játék a Beat Sketcher is. Ebben a kizárólag Move-val játszható progiban mindenki maradéktalanul kiélheti művészi hajlamait, mert a mozgásérzékelős kontroller lesz az ecset, a képernyő pedig maga a vászon!



Mégis mi a jó abban, ha rajzolhatok a tévére, ráadásul zenére? Egyrészt nagyon szórakoztató akár egyedül, akár baráti társaságban, másrészt van benne bőven kihívás. Ez pedig a Sony mozgásérzékelős kontrollerének a már sokat emlegetett pontosságából adódik. A hangsúly tehát a precizitásunkon és a ritmusérzékünkön lesz. Challenge módban az a feladatunk, hogy egy előre megadott képet (pl. hegedű, méhecske) megrajzoljunk a hozzá tartozó zene ütemére, vonalról vonalra. A majdan elkészülő művet felépítő vonalak sorban kerülnek fel a képernyőre, nekünk pedig a felvetített vonalakat kell átfestenünk. A játék végül pontozza a teljesítményünket, és ha igénybe vettük a beépített videofelvevőt, akkor az alkotói folyamatról készült mozgókép még akár a Youtube-ra is feltölthető.



Egyéb kihívások teljesítése mellett (húzz minél hosszabb vonalat kígyó módra), 2-4 játékos is egymásnak eshet: lesz olyan, hogy felváltva kell egy képet befejezni, de a másik ellen is lehet Picasso-t játszani, győzzön a jobb alapon! Az i-re a pontot az a játékmód teszi fel, amelyben teljesen szabadon alkothatunk. Fújhatsz graffitit, csinálhatsz bajszot a melletted ülőnek, átalakíthatsz egy kész fényképet: a lehetőségeknek csak a fantáziád szab határt, egyetlen feltétel csupán az, hogy tedd mindezt zenére, vagy a zenét magát megalkotva az előre letárolt ütemekből. A Beat Sketcher igazi unikum, amely minden Move tulaj képernyőjét festővászonná varázsolja, ezt pedig mindenkinek meg kell tapasztalnia!







Ár: 5.49£

Funky Lab Rat

Az e havi PSN rovat úgy látszik a Move jegyében telik el, ugyanis a Funky Lab Rat is egy olyan program, amelyben használhatjuk a Sony új hardverjét. Ez az aranyos, 2D-s ügyességi platformjáték egy szokatlan főszereplőt állít a középpontba: ő nem lesz más, mint Diego a kísérleti patkány, aki miután kiszabadul a ketrecéből, át kell, hogy verekedje magát a teljes laboron, ebben kell nekünk a segítségére lennünk.

A hagyományos DualShock 3 mellett, mint ahogy már említettem a Move-ot is bevethetjük szökésünk érdekében: ezzel fogjuk irányítani az elemlámpánk fényének sugarát, amivel a kijáratot tudjuk megtisztítani a mérgező felhőktől, valamint elrejtett gyógyszereket találhatunk meg a segítségével. A kis kapszulák gyűjtögetésének a szerepe fontos, mert mindig van egy adott darabszám, amit össze kell szednünk a továbbjutáshoz. A nyolcvan pálya leküzdése során rengeteg fejtörőt is meg kell oldanunk, ebben a játék leginkább a Braid-re hasonlít. Itt is megállíthatjuk, vagy később akár vissza is pörgethetjük az időt, hogy egy óvatlan ugrás miatt bekövetkezett halálunkat semmissé tegyük. Az idő befagyasztása egyébként nem csak arra lesz jó, hogy az amúgy túl gyorsan mozgó platformokon át tudjunk ugrálni a célig, hanem némely elemet a Move-val felkapva át is rendezhetjük a pályát: így nem csak a kijárat kerül majd elérhető közelségbe, hanem addig eldugott helyeket is elérhetünk. A fizikát a könnyed hangulattal ellentétben viszont szigorúan kezeli a progi, szóval ha egy kicsit is csálé emelkedőt építetek, akkor az szépen el fog dőlni, erre mindenképpen érdemes odafigyelni. A Funky Lab Rat a játék végi keményebb puzzle-ök ellenére sem fog pár óránál hosszabb végigjátszást biztosítani. Egyfelől emiatt, és a kicsit túlszínezett grafikát alapul véve, elsősorban a fiatalabb korosztálynak ajánlom.







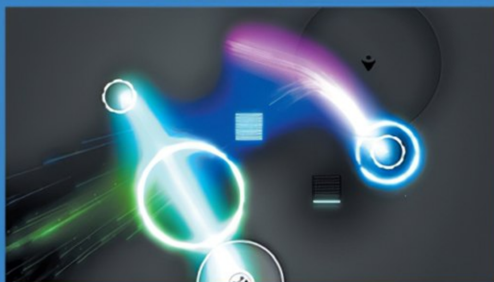




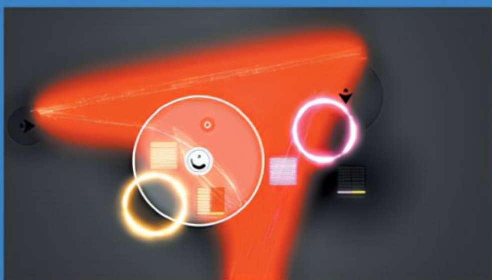
Ár: 7.99£ / 800 MS Pont

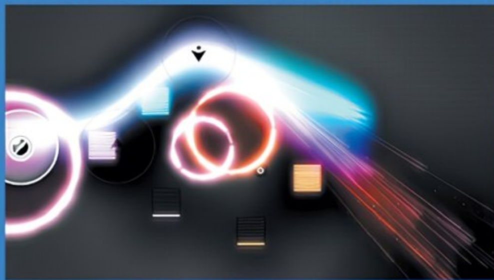


Mivel rengeteg PSN játék fordul meg a kezeim közt, gyakran megesik, hogy a teszt után pár nappal soknak már a nevére sem emlékszem. Viszont amelyik a memóriámba égeti magát, az rendszerint azért történik, mert valami maradandót alkottak vele, illetve tud valami olyat mutatni, amit még vagy nem láttam, vagy nagyon egyedi. Az ilyen kivételes játékok táborába sorolható az Auditorium HD is, amelyről a megjelenése napjáig még csak nem is hallottam, igaz korábban már PC-n és iPhone-on is tiszteletét tette. Se egy részletes bemutató videó, se kipróbálható változat nem állt a rendelkezésemre, így vakon ugrottam bele kétezer forint leszurkolása után a letöltésbe, és milyen jól tettem!



Az Auditorium első ránézésre egy puzzle játék, de igazából egy teljes audiovizuális, nagybetűs élmény rejtőzik a minimalista külső alatt. Alapvetően a feladatunk az lesz, hogy egy csobogó vízforrásként, meghatározott irányba haladó pixelfolyamot a megadott eszközökkel eltérítsük a képernyő egy távolabbi pontján levő konténerbe, amelyet „megtöltve" életre kelthetjük az adott pályaszakaszhoz tartozó zenei aláfestést. Ez azt jelenti, hogy ha sikerrel teljesítjük az összes kihívást, teljességében szólal meg a muzsika, és jöhetnek a következő számhoz tartozó fejtörők. A folyamot úgy tudjuk terelni, hogy a nehézségi foktól függően négy-öt korongot az útjába helyezünk. Ezekkel többféleképpen tudjuk irányítani a forrást a tartóedények felé. El tudjuk mozdítani azt a korongokon levő nyíl irányának megfelelően, de akár ketté is oszthatjuk, vagy fekete lyukat generálva eltéríthetjük. Az alapból sem egyszerű feladványokat még a színek használatával tették összetettebbé: a „folyónkat" egy adott színhez tartozó területen keresztül vezetve kell megfestenünk, hogy passzoljon a konténerhez, különben nem tölti fel azt. Összesen 150 pályán kell a zenét szó szerint életre keltenünk, PS3-on pedig a kurzort a Move milliméter pontos technikájával mozgathatjuk. Minden igényes szórakozást kedvelő játékostársamnak ajánlom ezt az igazi műremeket!











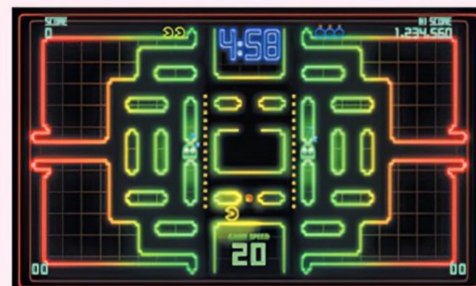
Ár: 7.99£ / 800 MS Pont



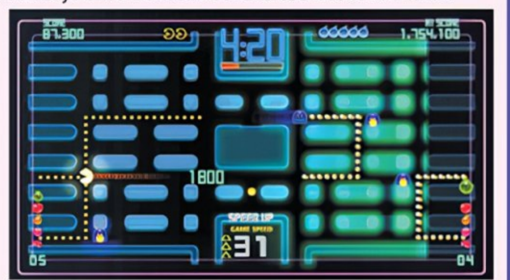
A harmincadik évét taposó Pac-Man, mint az első klasszikus videojátékok egyike 2007-ben kapott egy kiemelkedő feldolgozást Championship Edition néven. Most ennek a némileg módosított 'DX' változatát szeretném nektek röviden bemutatni. Az időtlen formula természetesen mit sem változott, továbbra is a kis sárga pontokat kell befalnunk, és időben el kell iszkolnunk a szellemek elől, nehogy elkapjanak. Az új változat ehhez a jól ismert macska-egér harchoz kínál tehát modern körítést, új labirintusokat és még izgalmasabb játékmenetet.



A hangsúly ezúttal azon lesz, hogy minél több pontot gyűjtsünk össze adott idő alatt. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a pályán elszórt tárgyakat – mondjuk egy gyümölcsöt, vagy egy kávét – összeszedjük, s ebben az esetben az útvesztő túlsó felén újabb pontok válnak begyűjthetővé, így kell bejárnunk sorba a labirintus minden zugát. A dolgunkat ezúttal is a már emlegetett szellemek fogják megnehezíteni, akik az átjárókban alusszák igaz álmukat. Ha elhaladsz egyikük mellett, akkor az rögvest elkezd utánad lebegni, de ez egyáltalán nem baj: érdemes minél többet magad után, vonat módjára elcsalni és így az első felvehető extra után, ha megfordulsz, jó sok pontért megeheted majd őket.



Újdonság, hogy az idő elteltével egyre gyorsabban lehet haladni, és ha ilyenkor ütközöl egy ellenfélbe, akkor a játék belassul, ami egy kis könnyítés a régi, gyors elhalálozásokhoz képest. További változást jelent a bombák bevezetése. Ezeket a limitált felhasználású robbanószereket tényleg csak a legvégső esetben használjátok a nyomotokban lévő kísértetek elintézésére, mert ha egyet is robbantotok, az azonnal megfelezi a szorzót. Megszerzett pontjaitokat végül netes ranglistákra tölthetitek fel, ahol a legjobbak eredményeit nem csak böngészni lehet, hanem meg is lehet nézni a rekordot döntő menet visszajátszását. Egyéb ügyességi módok mellett tízféle útvesztőből lehet válogatni, három nehézségi fokon keresztül, ami a fanatikusoknak több, mint elég szavatosságot jelent. Ha vevő vagy a retro játékokra, vagy Pac-Man a mindened, ne hagyd ki ezt a változatot: kategóriájában jelenleg ez a csúcs!









Ár: 7.99£ / 800 MS Pont



Ajj, kedves nosztalgia! Azt hiszem nem kérdés, hogy a '90-es évek legnevesebb árkádcímei között kétségkívül helyet foglal a Crazy Taxi, sőt sokáig úgy tartották, hogy az egyetlen és igazi gamma, amiért igazán érdemes Dreamcast masinériát vásárolni. Én mondjuk kapásból tudnék még pár címet (pl. Shenmue, SoulCalibur), melyek közül néhány ráadásul mind a mai napig 100%-ig exkluzív, de tény, hogy a 2001-es PS2/Gamecube portig a színtiszta otthoni exkluzív játéktermet jelentette DC-re, és evidens, hogy előbb vagy utóbb XBLA-ra, valamint PSN-re is ki kellett kerülnie. Újoncoknak ecsetelném, miszerint száguldozó taxisofőrökkel kell minél több utast a kívánt célállomásra szállítani a kaotikus forgalomban. Megszületett közben egy DC-s folytatás, valamint egy Xbox-os harmadik rész is, de az eredetit azóta számtalan port követte, melynek a grafikán túl a legfontosabb eleme minden esetben a gameplay sikeres átültetése, mely jelen esetben úgy érzem kifogástalanul sikerült, csak úgy, mint a sebességérzet, mely se nem lassú, se nem túl gyors, hanem a klasszikusnak megfelelően pont ideális, ráadásul a jó öreg Crazy Boost (B/Kör + gáz), valamint Crazy Drift (egymás után A-B + irány/X-Kör + irány) kombinációk is megmaradtak sebesebb indulásokhoz és könnyed kanyarbevételekhez. HD grafikának sajnos csak minimális nyomaira bukkantam, de legalább némi 16:9-es igazítást, és pindurka élfinomítást is véltem felfedezni, noha a textúrák java része a maguk 10 éves bájukban díszelegnek. Őszintén szólva legalább a menürendszeren „HD-síthattak" volna egy keveset, hiszen kedvenc sofőrjeink (Axel, BD Joe, Gena és Gus), valamint járgányuk mai szemmel már csöppet pixelesek, és kissé sérelmezem egy ilyen atombrutál HD gépeken a 10 évvel ezelőtti pop-up hibákat. Tartalom terén viszont szinte minden maradt a régi, beleértve az Original és Arcade pályákat és a minijátékokkal teli Crazy Boxot, ám van okunk haragudni. A Crazy Taxi igazi hangulatát mindig is részben a híres Offspring és társai (pl. Bad Religion) fémjelezték, ám a soundtrack csöppet megújult. Az új számok nem rosszak ugyan, de igazán frissíthették volna a licenszet, hiszen rajongóknak így korántsem teljes a kép, a Crazy Taxit mindamellett bárkinek nyugodt szívvel ajánlom legalább egy próba erejéig.









XBOX LIVE arcade

Krisz

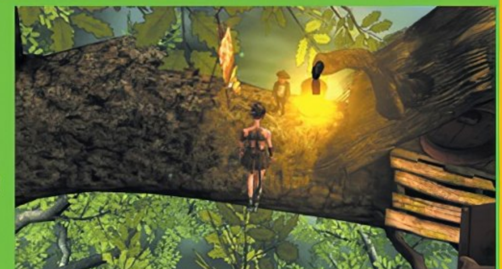
Ár: 1200 MS Pont



Ritkán adatik meg, hogy árkád körökben mélyebb tartalmasabb stílusokba is belekóstolhassunk, gondolok itt például a stratégiai játékokra, vagy jelen esetünkben a klasszikus körharcos szerepjátékokra, éppen ezért kellemes meglepetés volt számomra a Faery debütálása, már csak a színes fantázia-világa miatt is. Tündérek és goblinok legendája, akik egykoron közöttünk éltek, Oberon király birodalmában, a varázslatos Avalonban. Ám ahogy a Végtelen történetben is minden az emberi fantázia erejében rejlett, úgy a mendemondák hiteltelenné válása során is egyre gyengült Avalon világa, és ahogy az emberek nem hittek többé a misztikus lényekben, úgy a varázs is elhunyni látszott. Egy hosszú álomból életre keltett tündér bőrébe bújva, valamint segítőtársakkal oldalunkon menthetjük meg a világot, és ahogy a szerepjátékoknál rendre lenni szokott, a kezdetektől számos tulajdonságát, és kiegészítőjét követhetjük nyomon hősünknek, kezdve azzal, hogy megadjuk saját nevünket. A harcok klasszikus körökre osztott rendszer alapján működnek, kiválasztva az egyes karakterek támadási stratégiáját, és persze a célpontot. Védelmi, illetve offenzív varázslatok is rendelkezésünkre állnak, valamint harcok közbeni hasznos tárgyak, pl. gyógyítók. Hősünk relatíve szabadon repülhet Avalon világában, gyűjtögetve közben társait és kiegészítőket, különböző fő, illetve mellékküldetéseket követve. Ahogy azt már néhány hasonszőrű stuffban megszokhattuk, tetteinknek itt is van „jó", illetve „rossz" irányultságú következménye, mely kihathat a történetre. A Faery nem feltétlenül technikai oldalról erős, sokkal inkább a gyönyörű színes világa, és persze a nagyobb játéktér a sok-sok küldetés az, amitől különlegessé válik, tele titkokkal és varázslatos lényekkel. Igaz, semmi igazán kiemelkedőt nem találtam benne, de habár teljesen végigtolnom nem is sikerült, fórumok beszámolói szerint kellemes 10-12 órás játékidőre számíthatunk, mely igazán megéri az árát, ha hasonló stílusra vágyunk. A játék hamarosan PSN-en is elérhető lesz.







XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 800 MS Pont

The UnderGarden

A tenger mélyén titokzatos lények rejtőznek, de ki gondolná, hogy angyalkaszerű apró életformák (netán vízimacik?) is várnak ránk odalent, hogy virágzó birodalmukkal elkápráztassanak. Csöpögős hangulat vagy sem, azért valljuk be, hogy a játék kezdetektől magával ragadó témája nem csak nyugtató, de érdekesnek is bizonyul. Mindamellett az Undergarden nem éppen a sebes témájával tarol, sokkal inkább lágy relaxáló világával hirdeti az igét, miszerint „virágozz, ne háborúzz" (na jó, angolul egy picit jobb). Színpompás növények egész sorát termékenyíthetjük meg, alagutak egész hadát virágozhatjuk fel, amint elsodrunk mellettük a 2D-s kis… (milyen stílusban is???) Na persze, hogy valami pláne is legyen a dologban, számos akadály is hárulhat elénk, akár egy-egy nagyobb szikla, vagy egyéb torlasz formájában.





A zsákocskákból kinyomott, majd begyűjtött magocskákat el kell szórni a megfelelő helyen, ám a növények olykor gyümölcsöket is termelnek, melyek fajtájuktól függően különböző logikai feladványokhoz (pl. kapcsolókhoz) kínálnak megoldást. Egyesek a felszínre törnek, mások elsüllyednek, de akadnak robbanó fajták is. A feladatok folyamatosan nehezülnek, ám legtöbbjük ismétlődő, vagyis könnyen belerázódhatunk, mégis marad kihívás későbbre is.

Alkotni kellemes és nyugtató, főleg ilyen lágy játékzenével aláfestésnek, valamint egy ilyen varázslatos növény- és esetenként némi állatvilággal is a mélyben. Ráadásul a kettő összefügg, vagyis a háttérmuzsika nagyban függ az utadba kerülő kis zenés lényektől, melyekért a pálya végéig cipelve extra pontok járnak. A 14 szint körülbelül 4-5 órás játékidőt takar, mely szerencsére nem válik első végigjátszás után feltétlenül monotonná, ráadásul van lehetőség kooperatív módra is, habár így sokat veszít a játékmenet eredeti elgondolásából. Tudom, a mai generációnak kissé extravagáns, de szerintem mindenképpen próbáljátok ki, ha másért nem, hát hogy relaxáljatok egy picit.



XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 800 MS Pont

Alien Breed 3 Descent

Ééés újra itt van egy újabb Alien Breed versenyző árkádmezőnyben, minden rajongó újra kezébe veheti minigunját vagy lángszóróját, hogy aprítsa az idegeneket, ráadásul pontosan ott továbbpörgetve az eseményeket, ahol az Evolution-nél abbamaradt, újra a harcos Conrad bőrébe bújva. Ám aki nem ismerné az előzményt, az is bátran nekivághat az űrkalandnak, hála a gyors képregényes háttérsztori ismertetőnek. Az intro ellenben csak kevés tényleges infóról árulkodik, de hardcore rajongók mindezt pótolhatják a játék során begyűjtött jegyzetekkel. A már megszokott izometrikus nézetből irányíthatjuk felfegyverzett hősünket, ám egyre komolyabb – tényleg kajak Gears of Warra – hajazó Unreal 3-as motorral, mellyel gyakorlatilag könnyedén a leglátványosabb árkád címek közé sorakozhat fel, így távoli külső nézet ellenére is képes magába szippantani az űr félelmetes horror-atmoszférája. Külön ínyenc módra ráadásul háttérzenék sem párosulnak az összképhez, mindössze bizalomgerjesztő neszek, illetve idegenek visításai, vagy az elektronikus eszközök ijesztő zaja. Az irányítás a megszokott két analóg karos megoldásra épül, amely nem csak a harc közbeni manőverezéshez ideális, de a precíz célzást is segíti (kameragondok azonban adódhatnak sajnos), hiszen a muníció kiosztás pont megfelelően lett belőve, így nem nagyon szabad vaktában lövöldözni, mert a vészhelyzetre tartalékolt végtelen tölténnyel bíró pisztoly nem egy életbiztosítás. Tekintve, hogy a gameplay maga is egy klasszikus remake-jének részese kíván lenni, túl sok logikai agyalásra ne számítsunk, kisebb feladatok persze attól még akadnak, pl. ezt-azt felrobbantani, vagy szimplán egy hordával végezni. Unalmasnak azonban nem nevezhető az AB3, hiszen telis tele van akciókkal, állandóan keresnünk kell életerőcsomagot, vagy muníciót, a talált pénzzel szokás szerint tuningolhatunk is fegyvereinken, és hát a mentőhelyek sem teremnek csak úgy minden fán. Kooperatívban még tutibb móka, így akinek tetszett az előzmény, nyugodtan beinvesztálhat folytatására is, de kezdhetünk rögtön a Descent-tel is. Mind ez, mind az előbb taglalt The UnderGarden PSN-re is ki fog jönni.







XBOX LIVE arcade

Krisz

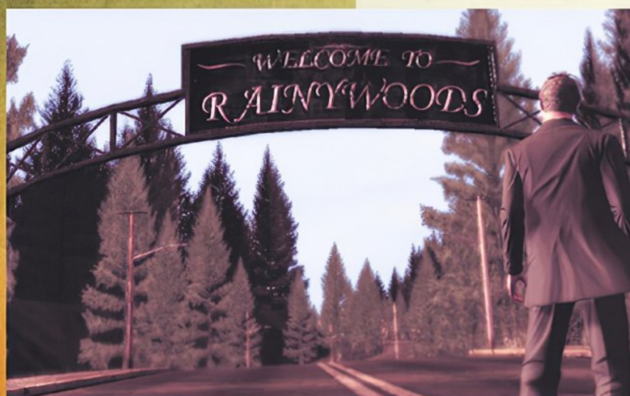
Deadly Premonition





Nem újdonság a japán videojátékok „nyugatiasodása", ha valaki veszi a fáradtságot és átböngészi az elmúlt hónapok nyilatkozatait, számtalan példát találhat arra, hogy több masszívan legendás távol-keleti cég látja efféle fúzióban a játékipar jövőjét. Ehhez mérten lassan az olyan korábban jellegzetesen japán fejlesztők által dominált műfajok is megváltoztak, mint például a túlélő horror. Egy-két generációval ezelőtt még szinte dömpingszerűen érkeztek a borzongatásra koncentráló darabok, mostanra azonban drasztikusan lecsökkent a stílust erősítő címek száma és azok is érezhetően inkább az akció felé tolódtak el. Nyilván ez is része a természetes evolúciónak, ám a régi motorosok legnagyobb örömére időről feltűnik egy-egy cég, akik a jelenlegi trendekre és elvárásokra fittyet hányva öntik játszható formába sötét vízióikat. A Deadly Premonition ráadásul duplán hiánypótló anyag, hiszen az elvontabb cuccokban amúgy is szűkölködő X360-ra exkluzívan hozta ki idén októberben az Access Games (Japánban offkorz van PS3 verzió is).

Az már a játék motorjával készült bevezető után arcpirítóan nyilvánvalóvá vált, hogy a cucc az egyben kijöhetett volna PS2-re (PS1-re?) is, mivel nem csak hogy kockás/recés/homályos a környezet, de emellett még a szájmozgást se mindig sikerült a szinkronhoz igazítani, ami azért elég ciki így 2010-ben. Azért akadt egy-két szebb rész, ami már majdnem a Wii színvonalát taposta, de láthatóan itt nagyon nem a látvánnyal való villantás volt a lényeg (+ a költségvetés is leragadt valahol a budget kategória alján), így a játékok milyenségét a HDTV-n megjelenő grafika részletessége alapján meghatározó gamerek most hagyják is nyugodtan abba az olvasást. Ez a cikk nem nekik szól.







A néha kissé David Lynches fordulatokba gabalyodó sztori során egy már ránézésre totál kattant nikotinfüggő FBI nyomozó Francis York Morgan bőrébe bújhatunk bele, aki folyamatosan önmagával, azaz csak a képzeletében létező Zach nevű karakterrel társalog. York a Silent Hill kistestvérének tekinthető Greenvale városkába egy bizarr gyilkosság miatt érkezett, ám a köddel belepett erdei ösvényeken császkáló kivágott szemű lényekre talán még ő sem számított. A történések tálalása látványosan nyúlja a J-horrorokat, hősünk ugyanis ügynök lévén időről időre megpróbál profilt felállítani a rendelkezésre álló információk alapján, ám az ilyenkor látható másodpercekre felvillanó bizarr képek sorozata a kísértetfilmek legszebb hagyományaihoz mérten csak később nyer értelmet. Szintén ismerős lehet a Kör (Ringu) c. alapvetésből az ellenfelek szaggatott mozgását követő kisebb hatósugarú teleportálás, mely több ellenfél egyidejű támadása esetén garantáltan előcsal majd pár ízesebb káromkodást az alacsonyabb ingerküszöbbel rendelkező játékosokból, valamint a játék legizgalmasabb jeleneteiben továbbfejlesztett formában feltűnik a Siren: Blood Curse remekbeszabott osztott képmezős megjelenítési módja is. Harcolni egyébként kifejezetten sokat kell és meglepő módon a végtelen munícióval rendelkező szolgálati stukkered jelenti az alkalmazható leggagyibb fegyvert (azért fejlövésekkel operálva egész jól lehet érvényesülni vele), míg egy csődarabbal felszerelkezve igazi terminátor lehetsz arra a kis időre, amíg az elhasználódási mérce (sajnos minden „ütlegelős" tárgynál van ilyen) nem akad ki. Színesítve az eseményeket időnként előkerül az EU kiadás borítóját elcsúfító titokzatos sorozatgyilkos, akinél QTE szekvenciák során kell nyomni a nyomnivalót és hibázás esetén a rögvest bekövetkező gémóver következményeként máris tölthetjük be az egyel korábbi checkpointot. Nyomozás közben az életerő és a kifulladás mérő mellett arra is oda kell figyelned, hogy megfelelő mennyiségű táplálékhoz ill. alváshoz jusson York, valamint a nagyobb helyszíneken lehet öltönyt is cserélni és borotválkozni. Hogy ezek pontosan milyen értelemmel bírnak, azt eddig nem tudtam felfedezni, pontosabban ez utóbbi tevékenységért rejtélyes módon pénzt oszt a program, de nem csak ezért, hanem ellenfelek leveréséért, mellékküldetések megoldásáért, sőt az időjárás jelentés megnézése után(!!!) is kisebb pénzösszegek ütik a markunkat, amit aztán a helyi boltokban ill. az automatáknál költhetünk el minden jóra. A húzósabb fejezetek között a városban lehet szinte már kalandjátékba illő szituációkban részt venni és autózgatni is kell párszor, de sajnos hála a hatalmas terület és használhatatlan térkép kombinációjának ezek a részek a szabadság öröme helyett inkább csak felesleges nyűgöt jelentenek.

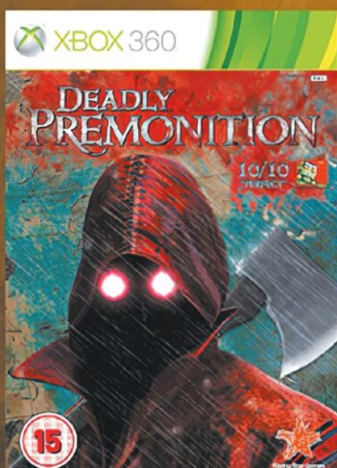




Mint ahogy az irányítás is, kontroll szempontjából ugyanis igazi őskövület a DP, ami főként akkor okozhat kellemetlenségeket, ha hirtelen helyváltoztatásra kényszerülünk, ami már csak a játék jellegéből adódóan is viszonylag gyakran be fog következni. Persze ez még megszokható, nem úgy, mint a joypad túlérzékenysége/beragadása az analóg kar balra mozdításakor, mely állítólag minden régebb óta használt gamepadnál (és igen, úgy tűnik a fél éves joy már régebbinek számít...) előfordulhat, akkor is ha egyik másik játéknál nem tapasztaltál még csak hasonlót sem.

Amint látjátok, nem árt némi kompromisszumkészség a Deadly Premonition teljes élvezetéhez, de a sztori, a prezentáció, a remek ötletek és a műfaj ritkasága miatt ezúttal érdemes jótékonyan megfeledkezni a hibákról és teljesen átadni magatokat a baljós megérzések által biztosított kellemes borzongásnak.

Deadly Premonition
(Access Games / Rising Star Games)



Boing! Docomodake

Nem tudom ki mennyi pénzt tenne arra, hogy jó játék születik a következő ötletből: az éves fesztiválra készülő gombacsalád tagjai különféle kalandokon mennek keresztül, míg végül vaskos erkölcsi tanulságok közepette együtt ünnepelhetnek. Persze más a helyzet, ha tudjuk, hogy a fent említett zöldségek egy népszerű japán mobiltelefonos cég még népszerűbb kabalafiguráiként építettek ki maguknak egy kisebb merchandising birodalmat. Ennek ellenére a többnyire igényes játékfelhozataláról ismert Ignition Entertainment nem kis kockázatot vállalt azzal, hogy az eredeti megjelenéshez képest két éves késéssel Európába hozott egy játékot, ami enyhén visszás módon tulajdonképpen egy reklám nélküli reklámtermékként funkcionál. De ez az anyagi harakiri nekünk, gamereknek csak jót jelent, hiszen még az agydolgoztató játékok Mekkájaként számon tartott DS-en is igen ritka az új ötletekkel teli, mívesen kidolgozott logikai platformer, így a tréfás című Boing! Docomodake DS a hátsó ajtón besunnyogó trónkövetelőként foglalhatja el a jól értesült vásárlók polcán az őt megillető helyet.

Gyorsan essünk túl az egyetlen negatív aspektuson, a történet ugyanis pont olyan, mint amilyen a logikai játékokban lenni szokott: van, de túl sok köszönet nincs benne. Ahogy már fent említettem, egy nagy fesztivál körül zajlanak az események, ahová az egész családnak oda kellene érnie, de jajj, anyuka túl mélyre sétált az erdőbe hozzávalóért, nagyi beleesett a folyóba, öcsi begurult a barlangba, a nagyvárosban lakó nővért pedig egy madár viszi rossz irányba. Egy csak egy ember... akarom mondani gomba van talpon a vidéken, aki mindezt a zűrt ki tudja bogozni mégpedig Papa Docomodake, így neki is áll szépen, hogy az összes családtagot időben összegyűjtse az össznépi mulatsághoz. A fejezetek végén édibédi zenei aláfestéssel mindig elhangzik egy-egy nagy igazság a család fontosságáról, amiket frankón megmondom, nem tudtam hová tenni, de a bennem buzgó jóindulat azt súgja, hogy a készítők finom iróniával közelítettek a témához, és nem halál komolyan gondolták a rózsaszín, szív alakú üdvözlőlapokra kívánkozó szövegeket. Mindegy, végül is nem is ez a lényeg, hanem maga a játék, amiben már kivetnivalót nem igen lehet találni. Doco Papa ugyanis nem egy mezei galóca, hiszen képes több kicsi gombácskára bomlani (LocoRoco rulez!) és így a csökkentett testméret előnyeit kihasználva átjutni a vékonyabb réseken, de a hősünk után masírozó miniket is beletehetjük a pálya bizonyos részein található „körbevágott" négyzetekbe, ezáltal mesterséges hidat/platformokat képezve. Természetesen a felénk mászkáló ellenfeleket is a kis gombákkal való „pofándobás kombóval" lehet semlegesíteni vagy pár másodpercig mozdulatlanságba taszítani, de persze ezek csak az alapok, hiszen kapcsolók, súlyérzékeny liftek és hidak, kötömbök, céltáblák és kiásható padlódarabok várják, hogy hatásukra izzadtságcseppek garmadája jelenlejen meg a játékos homlokán. Erre amúgy viszonylag kevés esély van, mivel a nehézségi szint úgy lett belőve, hogy kis gondolkodással/kombinálással simán végig lehessen vinni a pályákat 100%-ra. Arra kell csak fokozottan figyelni, hogy ha ellenséges objektummal kerülünk kontaktusba, mindig legyen kéznél egy mini, aki felfogja a sebzést (a harangos angyalszobroknál lehet feléleszteni elhullott bajtársainkat), ellenkező esetben az elejéről kell kezdeni az egész szakaszt. Fanatikusok megpróbálhatják becélozni az elérhető legjobb értékelést (S), amihez a lehető leggyorsabban kell végigsöpörni a pályákon. Nos ennek pont annyi értelme van, mint a haveroknak átküldhető demónak. Semmi. Nem is nagyon kell ilyesmire fanyalodni, hiszen összesen 7 nagyobb világban kavarhatunk, mindegyikben 8 különböző pályával, ami a műfajhoz ill. a platformhoz képest egy tisztességes 5-6 órás szavatosságot garantál, ráadásul a Docomodake remekül alkalmas rövidebb várakozások hasznos eltöltésére felépítéséből adódóan. Mit is mondhatnék még? Az érintőképernyőt, illetve az iránygombokat egyaránt használó irányítás kézreálló és logikus, a grafika superhawaii, a dizájn dettó, a játékélmény kiveri a plafont (eget, ha szabadban játszotok) szóval rögvest tapadjatok a kedvenc importálós weboldalatokra ha az ajánló alapján elnyerte a tetszéseteket a cucc.







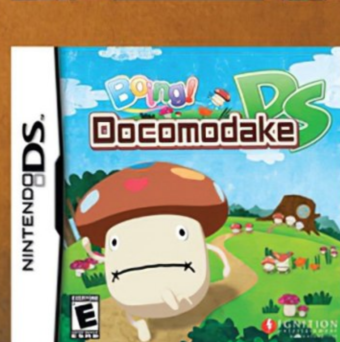












eszgé

Boing! Docomodake DS
(AQ Interactive / Ignition Entertainment)

Szollár Gergővel

American Dreamz

Vannak ezek a megasztáros / ikszfaktoros műsorok, amik hiába tökéletesen alkalmatlanok a fősodortól legkisebb mértékben eltérő, ám kiugróan jó előadók felfedezésére (La Roux-t anno elhajtották a francba az angol X-Faktorból... aztán eladott 350.000 lemezt), többek között a zenei életből rég kiesett arcok, vén trottyok és stílusidegen sómenek sokaságából álló inkompetens zsűri miatt. Ennek ellenére abszurd módon az ország nagyobbik része valóban hisz abban, hogy ha 200 db (emelt díjas!) sms-t rádob a szomszéd Gyurikára, annak bármilyen hatása lesz azon kívül, hogy a fejesek heherészve és kezüket dörzsölve tervezgetik melyik egzotikus szigetet tiszteljék meg jelenlétükkel, ha lecseng a cécó. Amennyiben a két fő kereskedelmi csatorna bármelyike rendelkezne minimális mértékű öniróniával, biztos megjátszanák, hogy az American Dreamz c. 2007-es alkotást tűzik műsorra közvetlenül a zenés vetélkedő aktuális fordulója előtt, ugyanis az abban taglalt dolgok, ha lehet most még jobban érvényesek, mint a megjelenés idejében. Mert kikről is szól egy tehetségkutató verseny? Tehetségekről? Felejtsd el és figyelj... Legfontosabb a műsorvezető. Lehet egy lelketlen, önző, egoista bunkó, ha kellően megnyerő a mosolya, úgysem számít mekkora s*ggfej a magánéletben. Aztán kellenek érdekes versenyzők is, ideális sztárjelölt például a manipulatív, karrierista déli szőkeség, aki a frontról hazatért barátját a befutásra szolgáló ugródeszkaként használja. Persze a politikai korrektség nevében kell egy arab versenyző is, így hát kapóra jön a terrorista kiképző központ reklámfilm forgatásáról(!!!) frissen érkezett Omar, aki mellesleg mániákusan rajong a musicalokért. Hogy nincs hangja és a mozgáskoordinációja sem a legtökéletesebb, az most nem számít, úgysem a nézők döntik el, ki jut tovább. A hab a tortán az amerikai elnök vendégszereplése a verseny zsűrijében, aki éppen most kezdte megunni, hogy drótón rángatják, és igyekezne felelős döntéseket hozni, ha a körülötte lévők hagynák... Ebből a katyvaszból persze rövid távon vicces szituációk, végül pedig kirobbanóan nagy médiafigyelmet magára vonzó tévétörténelmi esemény válik.





Az Amerikai pite otromba stílusától szerencsés módon filmről filmre egyre jobban eltávolodó Paul Weitz maró szatírát készített nem csak a fent említett zenei showműsorok világáról, de az amerikai álmok mögött rejtőző kevésbé vonzó valóságról. Néhol húsba vágóan éles poénjai szinte mindig ülnek, és bár az American Dreamz nem a térdcsapkodós stílust erősíti, a sok-sok fél és egész mosoly mellett garantáltan okozhat pár 32 fogas kacajt is. Úgy általánosságban Hugh Grant jelenetei ülnek a legjobban, évtizedes rutinjával magabiztosan uralja a filmet az unott/pökhendi showman szerepében, de Mandy Moore is jól nyomja, igaz bőven volt honnan merítenie, hiszen bohó fiatalkorában pont olyan gyomorforgató popnyálban utazott, mint az általa alakított karakter, emellett Dennis Quaid is éppen olyan bájosan buta, mint az elnökök általában. Így hát minden együtt van ahhoz, hogy a kint szállingózó hó (havas eső/eső) elől a kanapé kényelmébe menekülve hajózzunk végig a televíziós műsorok kulisszái mögött zajló mindennapos intrikák és magánalkuk óceánján.

American Dreamz
Műfaj: *Médiaszatíra*
Rendező: *Paul Weitz*
Szereplők: *Hugh Grant, Mandy Moore, Dennis Quaid, Willem Dafoe*
DVD Forgalmazó: *Select Video*

Henrik Lange:

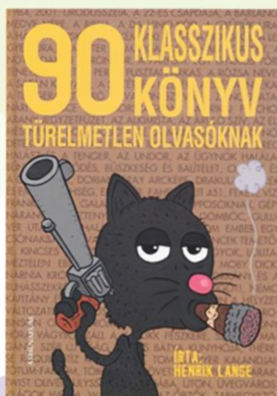
90 klasszikus könyv türelmetlen olvasóknak

Gondolom ti is éreztétek már, milyen jó lenne felvértezni magatokat az irodalmi műveltségből fakadó tudás aurájával, ám mai rohanó világunkban kinek van ideje áthámozni magát több száz oldalnyi direkt túlbonyolított megfogalmazással papírra vetett bölcsességen, csak azért, hogy elmondhasd: igen, én elolvastam a Háború és békét. Vannak persze próbálkozások a klasszikusok képregénnyel (sőt, mostanság mangával) történő házasítására, de ha mondjuk fél óra alatt akarod egy egész sarokpolc szellemi tartalmát magadba szívni, még ez is túl hosszadalmas eljárásnak tűnik. Háromszoros halleluja jár tehát Henrik Lange-nak, mivel neki sikerült nem kevesebb, mint 90 örökbecsű alkotást belesűrítenie egyenként 3 db képkockába, ezzel minimalizálva az adott mű által az életünkből ellopott időmennyiséget. Kisebbfajta kellemetlenséget jelent, hogy a 90 klasszikus könyv türelmetlen olvasóknak c. gyűjteményben látható jópofa kis képregénykockák tartalmát akkor fogjuk csak igazán értékelni, ha előzőleg már teljes terjedelmében olvastuk a témaadó írást is. Ekkor azonban garantáltan felhőtlen és kontrollálhatatlan kacagások sorozatában lesz részünk, hiszen Lange hihetetlen pontossággal ragadja meg a regények legfontosabb momentumait vagy éppen a legapróbb részleteket, hogy aztán azokat kifordítva mutasson fityiszt a sznob műkritikusoknak. Sajnos a gyerekrajzokat imitáló vizualitást ezeken a hasábokon nem tudom visszaadni, de egy kis szöveges ízelítőt azért tudok villantani gyerekkorunk egyik legszebb (és legelesdésebb) történetéből, hogy nagyjából el tudjátok képzelni, miről van szó.

Lewis Carroll: Alice Csodaországban

- Alice egy kislány, aki meglát egy nyulat, amelyik zsebórát hord. Átlagos gyerekfantázia.
- Néhány olyan kaland után, amit inkább Timothy Leary-től várna az ember, Alice belecsöppen az Őrült Teapartiba. Úgy érzi, állandóan sértegetni akarja mindenki.
- A végén felébred, és rájön, hogy az egész csak álom volt. Elmeséli nővérének, aki a következő születésnapjára Nirvana lemezt és hallucinogén cuccokat vesz neki ajándékba.

Általánosan jellemző, hogy a 10 másodperces etűdök tartalmukat tekintve erősen spoileres jellegűek lehetnek, így ha szeretnéd Agatha Christie leghíresebb nyomozójával együtt végigizgulni a Tíz kicsi négert, akkor az utolsó oldal elolvasásáig tartózkodj a vonatkozó fejezet megtekintésétől. Utána azonban szabad a vásár, sőt akár eddig kimaradt modern klasszikusok elolvasására is buzdíthatnak ezek a végtelenségig lerövidített jellemzések, én például már biztosan pótolni fogom Ray Bradbury Fahrenheit 451 c. alkotását. Ja, és ha a kedvenc könyved neadjisten' nem találod meg a 90 felsorolt alkotás között, a szerző előzékenyen hagyott 2*2 oldalnyi helyet arra, hogy bárki kiegészíthesse a kollekciót saját meghatározó irodalmi élményével.



Henrik Lange:
90 klasszikus könyv türelmetlen olvasóknak
(Athenaeum 2000 Könyvkiadó Kft.)

CHIDDY BANG
The Preview

Erre a hónapra már jó előre beterveztem, hogy a punnyadt szilveszteri bulikat feldobandó nyomok valami cool modern hip-hop cuccot, csakhogy két egészen kiemelkedő megjelenés is szinte ugyanabban a pillanatban (3 nap eltérés van az angol megjelenési dátumok között) esett be, így rövid tanakodás után úgy döntöttem, megpróbálok helyet szorítani mindkettőnek.
Kezdjük is el, mert szűkös a hely: Chiddy Bang a két előadó közül a kevésbé ismert, pontosabban inkább zenekarról kéne beszélnem, hiszen a név mögött Chidera Anamege és Noah Beresin rejtőzik. Zenéjük első blikkre az immár szokásosnak tekinthető, műfajok között ingázó poszt Kanye West stílust idézi, ám kicsit mélyebbre hatolva kiderül, hogy szinte mindegyik dal egy másik előadó életművéből metsz ki néhol felismerhetetlenségig bindzsizett darabokat. A kiszemplerezett számok között olyan indie legendák vannak, mint Sufjan Stevens, a Passion Pit vagy az MGMT. Ez utóbbi együttes Kids c. örökbecsűje a banda legnagyobb slágereként elhíresült Opposite of Adultsban kerül szétszedésre és újra összerakásra, mely opusz címének rafinált fogalmazásmódja egy igazi partihimnuszt takar a „soha nem növünk fel" vallomásával körítve. Ez a lazaság és önirónia igazán ráférne a műfaj, magukat feleslegesen komolyan vevő népnevelő/keménykedő/népnevelő + keménykedő emberpéldányaira is, de hát nem mindenkinek állnak jól a humoros, ám néhol borotvaéles szövegek, a bólogatós-táncolós alapok és a dögös szintifutamok... Szerencsére Chiddy-ékre annál jobban illenek a fenti jelzők, így én a magam részéről lélegzetvisszafojtva fogom várni a duó februárban landoló debüt LP-jét, a Preview ugyanis nevéhez mérten csak egy előzetes arról, hogy mi vár majd ránk.

TINIE TEMPAH
Disc-Overy

Tinie Tempah ezzel szemben már túl van az első hosszanjátszón, sőt olyan jól keverte a lapokat, hogy az Disc-Overy pár héten belül aranylemez lett (odaát ehhez 100000 példányt kell eladni egy CD-ből...), ami remekül jelzi, hogy az emberek egy részének kezd elege lenni az összerakott fiú/lánybandákból. Persze nyilván az is közrejátszhatott a sikerben, hogy Dizze Rascal tavalyi dobásához hasonlóan Tinie is kvázi egy nagyon színes poplemezt készített el sok stíluskeveredéssel és még több vendégelőadóval. A listát erősíti a pehelysúlyból Kelly Rowland és Ellie Goulding, a haladó csoportból pedig Emeli Sandé és a Swedish House Mafia. A változatossággal tehát biztosan nem lesz baj, a srác jól le is nyilatkozta, hogy albumával direkt meg akarta lepni az embereket, akik a Pass Out c. Nr. 1 szingli után ugyanolyan grime darabokat vártak tőle. A lemezen így békésen megférnek a hagyományosabb dalok mellett a Calvin Harrist idéző dance himnuszok, bő nyállal fellocsolt R&B balladák, csillogó pop momentumok, sőt egy folktronicába hajló darab is helyet kapott a lezárásban. Ez az elképesztő műfajkavalkád a játékidő végére kicsit vissza is üt, mivel az egyéni stílus kirajzolása felettébb nehéz ilyen mértékű kicsapongások mellett, de ha az év legszínesebb grime lemezét szeretnéd hallani még mindig Tinie Tempah az embered, ha ezt a kört paraszthajszállal el is veszítette Chiddyék mögött. Partira fel!





Chiddy Bang - The Preview
/EMI Records/
Tinie Tempah - Disc-Overy
/EMI Records/

Shi / Poetry
Poézis - Mégis szép az élet

Ha egy filmnek egy 65 éves nagymama a főszereplője, szinte borítékolható, hogy az elmúlásról szóló könnyes melodrámának lehetünk majd a szemtanúi sok visszaemlékezéssel, zokogással és az elveszett évek felett való derűs vagy szomorú (ízlés kérdése) keserséggel. Nos ehhez képest a Poézis hősnője bár már jócskán benne van a korban,





ehhez mérten néha izületi fájdalmai vannak, és bizony hirtelen elfelejt bizonyos szavakat. Ennek ellenére olykor képes cserfes kislányként viselkedve önfeledten csacsogni egy orvosi rendelőben a virágok színéről, rácsodálkozni egy folyóba eső kalapra, vagy verset költeni a földre pottyant barack eltaposásának jelentőségéről. Mindebben nem is az a csodálatos, hogy ilyen van, hanem hogy a két óra fölé ketyegő játékidő alatt egyszer sem érezzük a mesterkéltség vagy a giccs fojtogató jelenlétét.
Mija, mint Amélie nagyon távoli öregedő, koreai rokona egyszerűen nem hajlandó elfogadni, hogy az élet alapvetően egy kegyetlen valami és fogát összeszorítva minden szituációból megtalálja szárnyaló fantáziájának segítségével a kiutat. Pedig lenne oka szomorkodni, hiszen ápolóként mellékállásban egy mogorva öregemberrel hadakozik minduntalan, otthon egyedül neveli egyre zűrösebb ügyekbe keveredő unokáját (az anyuka magasról tesz mindkettejükre), mindeközben próbál vezekelni egy más által elkövetett szörnyű bűntény miatt, és akkor ott vannak még az orvosi vizsgálatok nyomasztó eredményei is. De mindez látszólag nem számít, hiszen Mija a kesergés helyett inkább egy versíró tanfolyam keretein belül keresi minduntalan a rímeket és az ihletet megírandó verséhez és tulajdonképpen magához az élethez... Végül minden a helyére kerül és az örökifjú asszony csodálatos utazásának különböző állomásait végiglátogató utolsó percek egy olyan katartikus képsorozatot eredményeznek, melyek garantáltan örökre beégnek a néző memóriájába, már persze csak akkor, ha eljutnak odáig.
A Poézis (a cselekmény elébe menő alcímről most feledkezzünk el) ugyanis lassú, komótos tempójával nem tartozik a könnyebb esetek közé, de ha sikerül ráhangolódni a keserédes hangulatra, egy mérhetetlenül emberséges és szívhez szóló mozgóképes élménnyel gazdagodhat minden filmbarát. A film lelke Jeong-hee Joon, aki hihetetlen empátiával tulajdonképpen egymaga kelti életre a Cannes-ban legjobb forgatókönyv díjával kitüntetett történetet. Ő tölti fel élettel a gyönyörűen fényképezett jeleneteket és energizálja a sztori máshonnan már ismerős részeit. Bár tárgyalt alkotásunkkal kapcsolatban gyakorlatilag nem tudok felsorolni egy negatívumot sem (ezzel masszívan esélyessé vált az „év filmje" titulus megszerzésére) és mondanivalója univerzális, megtekintését mégis leginkább a felnőtt olvasók számára ajánlanám és itt most nem feltétlenül az életkorra utaltam, hanem a szellemi érettség szintjére... Ja és háromszoros hurrá a Moképnek, hogy bevállalnak egy ilyen, vélhetőleg kevés anyagi haszonnal kecsegtető film forgalmazását.



Poézis - Mégis szép az élet
/Shi / Poetry/
Műfaj: Életigenlő dramédia
Rendező: Chang-dong Lee
Szereplők: Jeong-hee Yoon, Nae-sang Ahn, Da-wit Lee, Hira Kim
Forgalmazó: Mokép
Mozibemutató: November 25

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION™



Ha jól emlékszem, egészen kiskoromig nyúlik vissza a kalandfilmek iránti olthatatlan rajongásom. A '90-es évek elején egyszer belopóztam anyukám szobájába (kb. 10 évesen), hogy végre lássak egy olyan alkotást, amihez állítólag még kicsi voltam. Pechére pont akkor kezdődött el egy film, aminek az volt a címe, hogy Indiana Jones és az elveszett frigyláda fosztogatói. Tátott szájjal bámultam végig, együtt izgultam Indyvel, próbáltam utánozni néha a laza ostorcsapkodós mozdulatait, pózoltam, ahogy ő – egyszóval rajongóvá tett az akkor még nem őszülő hajú professzor. Természetes, hogy amint megismerkedtem a videojátékok csodálatos és rabul ejtő világával, egyből az én szeretett professzorom kalandjait akartam átélni digitális formában. Hunchback, Pitfall – remélem ezek a címek mondanak nektek valamit. Később természetesen engem is elkapott a Tomb Raider láz, egyetlen dologért duzzogtam csak csendesen: oké, hogy csinos-bögyös jószág Lara, de mégsem férfi, márpedig egy igazi régésznek/kalandornak illene férfinak lennie, karcos hanggal, állandóan borostásan, mint a dél-amerikai maffiózók.

Egy ideig sikerült a bennem lapuló régészt elaltatni, egészen pontosan 2007 végéig, amikor számomra teljesen váratlanul megjelent az Uncharted első része. (Mentségemre szolgáljon, az akkori munkám miatt nagyon kiesetem a gamer körökből, finoman fogalmazva sem voltam naprakész.) Természetesen, ahogy egy kicsit jobban utána olvastam, éreztem, hogy a tekintetem kezd a messziségbe révedni. Dzsungeleket, ősi romokat, rothadó hajókat és hullákat láttam, hegyekbe-völgyekbe merészkedtem, csapdákat hatástalanítottam mindenféle egzotikus tájon. Szóval tudtam, hogy ezt a játékot mintha nekem találták volna ki! Ha jól emlékszem, két délután alatt végig is vittem, de akkor reggel 10 órakor kezdtem, és valamikor hajnalban hagytam abba, hogy pár óra alvás után újra a tévé előtt találjon a felkelő nap. Nem tudtam betelni a programmal, szinte sokkolóan hatott rám a látvány. Azt a részt, amikor a dzsungelből kiérve megláttam először a sziklákon akadt náci tengeralattjárót, azt hiszem játékos pályafutásom egyik legkatartikusabb élményeként könyveltem el.

Bár messze nem volt hibátlan az anyag, engem semmi nem érdekelt. Volt benne lövöldözés, szerelem, felfedezés, bunyó, karizmatikus szereplők, kis misztikum és persze az öröm, hogy egy időre Sir Francis Drake elfeledett térképének segítségével El Dorado, az Aranyváros nyomait kutathattam. Összesen hatszor játszottam végig a programot.

Több mint 2. 6 millió értékesített kópia után természetesen predesztinálható volt a folytatás is. Nem is csalódtak az emberek, köztünk én sem, az Uncharted 2: Among Thieves pontosan ott folytatta, ahol az elõd abbahagyta, azzal a különbséggel, hogy a képzeletbeli skálán a lécet pár centivel még feljebb helyezte. Emlékeztek a kezdésre, ahogy Drake a vonaton egy lőtt sebbel magához tér? Sok program próbálkozott már az In medias res dologgal, de azt hiszem, nem túlzok akkor, amikor azt mondom, hogy talán itt volt eddig a leghatásosabb. A történet ezúttal Marco Polo és Kubla Khan körül bonyolódott, a helyszínek között szerepelt a félig



Az Uncharted 3-ban a Naughty Dog szakemberei még tovább fokozzák az első két epizódban prezentált kiemelkedő minőségű látványvilágot, mely mára már a PlayStation 3 egyik zászlóshajójává tette a franchise-t. Az ambiciózus csapat az új kihívásokat keresve olyan technikailag nehezen megvalósítható, ugyanakkor fantasztikus hangulatot árasztó elemeket varázsol a képernyőre, mint a homok, homokvihar, tűz, füst, vagy a dinamikusan változó vízfelület. A program az említett látványképek ábrázolását egy vadiúj részecske-effekt segítségével oldja meg, amire a fejlesztők nagyon büszkék. Az U3 másik nagy újdonsága a nagyfelbontású sztereoszkópikus 3D képmód lesz!

Martin



Az U3-ban visszatérő elemként újra feltűnnek a rajongók által annyira kedvelt buja dzsungelek és a hihetetlenül részletgazdag belső terek, de a hatás kedvéért a látványtervezők ezúttal mindent egy dimenzióval magasabbra emeltek, a végletekig fokozva az erdős-köves felületek kidolgozottságát. A közel-keleti és európai helyszíneken játszódó történetben Drake olyan titokzatos tájakra téved, ahol nem csak ő, de a természet is megvívja a maga harcát az ember által épített hatalmas objektumokkal. A feltűnően burjánzó növényzet szép lassan visszafoglalja a saját területét, utat törve magának a valaha gazdagon díszített, pompás épületekben, életveszélyessé téve a környezetet, mely probléma sok kihívást rejt az odamerészkedő kalandorok számára.

Martin





lerombolt Nepál, Borneó dzsungeljei, az elfeledett város, Shambhala, sőt, a Himalájába is eljutottunk, ahol igazi tutiság volt jakot simogatni.

Szerencsére pontosan azt kaptuk tovább finomított formában, mint ahol az első részt abbahagytuk. Izgalmas, noha néhány helyen egy kicsit túlcifrázott sztori, sok-sok fedezékes-lopakodós lövöldözés, állkapocsszaggató külcsín és tartalmas, kihívással teli belbecs, ami egy hatalmas újítással, az online játékkal is ki lett bővítve. A kooperációra épülő módozatokkal nagyon sok időt töltöttem el, ellenben az egymást hentelő porció valamiért nem jött be annyira, így azt hanyagoltam is. A világ videojátékos kritikusainak is elnyerte tetszését Nate kalandjának továbbgondolása, amit átlagosan 10/9 ponttal jutalmaztak, de talán a lényegesebb információ az eladott 3. 8 millió példányszám világszerte. Elnézést kell kérnem a Tisztelt Olvasóktól a hosszúra nyúlt bevezető után, de mint minden jó mesét, Drake kalandjait is illik az elején kezdeni, hogy utána nagyobbat robbanjon a szeretetcsomag egyenesen a Naughty Dog és a Sony boszorkánykonyhájából. Hölgyeim és Uraim, December hónap 9. napján megtörtént a bejelentés, amit azért sejteni lehetett, de így is örömteli a hír, miszerint 2011 őszén érkezik a PlayStation 3 exkluzív Uncharted 3: Drake's Deception!





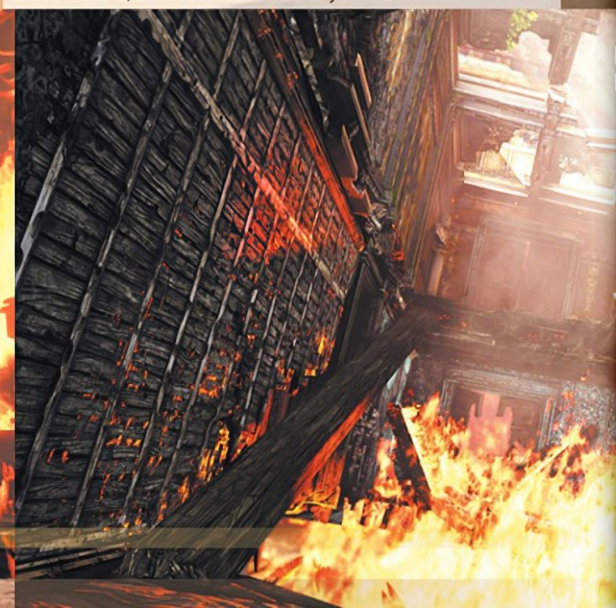



A fejlesztők az U3-ban kiemelt szerepet szánnak a tűz ábrázolásának, melyet videojátékban eddig még nem látott minőségben sikerült elkészíteniük. Drake-re nem csak egy kiadós, fegyveres harcokkal is tarkított verekedés vár az egyik tűzvész sújtotta kastélyban, de egy nagy menekülés is, melynek során minden akrobatikus képességét be kell majd vetnie, hogy kijuthasson a gyilkos kemencévé változó romos épület fogságából. A játék legtöbb helyszínén nagyon szembetűnő és dinamikusan váltakozó fény-árnyék megoldásokat használnak: szinte lépésről lépésre váltogatva a sötét és világos, árnyékos és napfényes szakaszokat, ezzel is fokozva a változatosságot és persze az izgalmakat. A homokvihar és a gomolygó füst is nagyon egyedi látványelemek lesznek: ez a két környezeti hatás misztikusabbá, sötétebbé és kilátástalanabbá varázsolja a kalandot. *Martin*

Nate és Sully legújabb kalandja tökéletesen simul majd bele az eddig felépített történelmi tények és fikciók közé. Nathant kíséri a múltja: újfent neves elődje, Sir Francis nyomdokába ered, ám pont akkor, amikor úgy látszik, hogy a történelem kusza szálai végre kioldódnak, inkább ha lehet még tovább bogozódnak. Hőseink ugyanis egy olyan ősi titokba botlanak bele, ami egészen a 16. század homályába nyúlik vissza, egészen pontosan Arábiai Lawrence útmutatása alapján a Rub' al-Khali sivatag mélyébe. Az aktuális ellenfél egy ősrégi okkult szekta és könyörtelen vezetője lesz. Ami még rendkívül érdekes, hogy a történet folyása alatt nagyon sok háttérinfót is megtudhatunk arról is, hogy hogyan és miként lett jóban a két kincskereső, valamint a mentor Sully a különböző kalandok során hogy tanította Drake-et a kincskeresés fortélyaira. Emellett az ígéretek közt van a monumentálisabb és gondolkodtatóbb fejtörők beépítése is.

Az első részben a dzsungel volt az úr, a folytatásban a hó, itt tehát a harmadik elemmel, a homoktengerrel ismerkedhetünk meg. A készítők még az eddigieknél is látványosabbra ígérik ezt a részt: délibábok és a forró homok fogja megismertetni Nate-tel a sivatag öklét.
A Naughty Dog a harcrendszerbe is belenyúlt a harmadik epizódban. Az előző két részben látottakat felturbózták, így hősünk egyszerre több ellenfelet is ártalmatlanná tud majd tenni (mint pl. a Denevérember a Batman: AA-ban), ezen felül kapott még környezetfüggő pusztakezes támadásokat és új lopakodó mozdulatokat/fojtásokat is.

Természetesen az online rész sem maradhatott ki, ez is bővítésre került, bár túl sok információ még nem szivárgott ki róla: az biztos, hogy maradt a co-op és egymás elleni deathmatch rész is, csak mindezt a hatványukra emelik.







Szereplőink hangját természetesen a jól megszokott szinkronszínészek adják, így Nathan Drake ezúttal is Nolan North basszusán szólal meg, míg Sully-t Richard McGonagle-nek kell életre keltenie.

Minden adott lesz tehát az újabb remek kalandokhoz. Valószínűleg egy kicsit sötétebb tónust kap az egész játék, bár azt eddig is sejtettük, hogy egy sivatagban kóborolni plusz holmi elveszett várost kutatni nem lesz éppen veszélytelen feladat. Az még sajnos nem derült ki, hogy az előző részek hölgyei, Chloe és Elena felbukkannak-e, bár azért utóbbira nagyobb eséllyel fogadnék. Remélem, hogy visszahozzák a Drake's Fortune-ban tapasztalt zombis vonalat (amire azért lenne egy fogadásom, ugyanis most élik az élőhalottak ki tudja hányadik reneszánszukat…), mert azzal még tökéletesebb lenne a kincskereső hangulat.

Okkultizmus, romok, sivatag, Arábiai Lawrence, még szebb és jobb, csihi-puhi és ratatata, kibővített online játék, reméljük, hogy korrekt hosszúságú egyszemélyes kampány – azt hiszem ideje lesz leporolni és újra elővenni a pisztolytáskákat!

Az Uncharted 3, folytatva az elődök hagyományait, ismét teljesen új tájakra kalauzolja el a játékosokat, ugyanakkor a dizájnerek gondosan ügyeltek arra, hogy például a sivatagos keleti helyszínek és az európai vidékek – ezek azok a területek, melyeket eddig felfedtek a Naughty Dog-nál – hangulatukban ezúttal passzoljanak az eddig megszokott minőséghez. A Sony Computer Entertainment által kiadott közlemény értelmében az U3 „körbevezeti a szereplőket a világban", így számíthatunk rá, hogy több eltérő küllemű pályára is eljutunk majd. A történet középpontjában álló titokzatos arab város, melyre csak úgy hivatkoznak, mint a „Sivatag Atlantisza", állítólag félelmetes titkokat rejt, így borítékolható, hogy egy csipetnyi misztikus-okkultista szálat is szőttek a sztoriba.

Martin







Hpeti

Felhívás! Az eddig Dumaláda néven ismert rovat el kíván térni az eddig megszokottaktól, és mélyebb röptű gondolatok, vélemények megosztására kéri fel az olvasókat. Ennek megfelelően mostantól a Konzoltáció keretein belül várjuk leveleiteket, épp mi böki a csőrötöket, mit osztanál meg ország-világgal, sztorizgatás, élménybeszámolók, miegymás. Természetesen a hangulatot igyekszünk mi is fenntartani. Lássunk is neki az aktuális felhozatalnak. RBaly *(Bizony megújultunk, méghozzá olyannyira, hogy ennek örömére ma sikerült felemás bakancsban beruccannom, fene a reggeli rohanásokba. Krisz :))*

Hello!

Írtátok, hogy ezekről a mozgásérzékelős konzolokról várjátok az irományokat. ***(A múlt hónapban főképp, de jobb később, mint soha. RB)*** Mivel nekem Wii-m van ezért nem tudok sok mindent mondani arról, hogy igazából mennyire is jó a Kinect vagy a Move. A Kinectet csak a Gameshow-n próbáltam ki de az nagyon tetszett. Na vissza a lényeghez én eléggé sajnálom a Wii-t, mert tudom, hogy konkurencia de azért mégis csak a Nintendo hozta be a MŰKÖDŐ mozgásérzékelős játékokat és ezt azért nem említi meg senki. ***(Ne féltsd őket, mindenki hozott be valami újat a videojátékok világába, és megy tovább a Nintendo szekere is. RB)*** *(Én sem tudom sajnálni a Nintendo-t, tekintve, hogy betegre kereste magát. K)* Viszont ez abból jó a Wii tulajoknak, hogy talán (remélem) több játékot fognak készíteni hozzá mert mondják hogy az USA-ban első helyen áll az eladásokban de mégis azért PS-re meg Box-ra több játékot adtak ki. A másik meg az. hogy a Casual játékosoknak, akikre most nagyon rámennek a gyártók meg a kiadók több pénzt kell áldozniuk, mivel eddig az Xbox meg a PS arról voltak híresek hogy többnyire csak Hardcore játékosok tulajdonába volt. *(Ezt a logikát nem vágom, a casual témák olcsóbbak és kifizetődőbbek. K)* A grafikát most kihagynám, mert tudjuk hogy nem a Wii-é a legjobb. Én erősen Wii párti vagyok és most a Wii szemszögéből mondtam el a véleményemet de tetszik az új Move (még nem is próbáltam :) és a Kinect. Hát ennyi voltam mára kicsit hosszú lett. Színpadbontó :D U.i.: Azt a Konzolos tollat nagyon szépen köszönöm de már kezd fogyni HOGY LEHET EZ?! ***(Amint feltaláltuk a soha ki nem fogyó tollat, küldjük! RB)*** *(Nehogy elhasználd, abból még családi ereklye lehet. K)*

Csecs *(Tőgy! K)*

Péntek van, a média társadalomtörténete óran koptatom a padot itt Egerben, a főiskola B épületében, miközben olvasom a Konzol Dumaládáját. Szörnyű, hogy egyesek mennyire nem tudnak nem csak helyesen írni, de épkézláb mondatokat szerkeszteni. *(Legalább nem tűnsz ki a sorból. K)* De stop. Nem ezért ragadok most tollat, és firkálok a füzetem utolsó oldalára, miközben a tanár úr már vagy húsz perce a gőzgépről magyaráz, hanem mert a Dumaládában feldobott témára szeretnék reflektálni. *(20 perce szerkeszted ezt a 3 mondatot? K)*
Az idei felhozatalból elég kevés,,, na jó, nagyon kevés játékot vittem végig. Ebből a GoW 3 az, ami a legjobban tetszett. Az F1 2010-et meg elő is rendeltem, és még mindig nagyon jól elvagyok vele, minden hibája ellenére (a Transformers: WfC esetében ugyanez a helyzet). ***(Hibái ellenére is én elvagyok vele egész jól, amíg nem csalják el az első helyemet. Akkor… RB)*** A Castlevania-t sajnos még nem tudtam kipróbálni, MERT MÉG MINDIG A BÁTYÁM JÁTSZIK VELE! *(Vedd el tőle, és fogd a szomszédra! K)* De, hogy érdemben lehessen nyilatkozni a témában, meg kéne várni azt a bő egy hónapot, ami hátravan az évből. Az év végéig még be akarom szerezni a Brotherhood-ot, a Blood Stone-t és a GT5-öt (vagy a Hot Pursuit-ot). ***(Hát, szívesen nyilatkoznék, hogy melyiket válaszd, de azt hiszem objektíven a GT5-öt. :) RB)*** A Heavy Rain-ről nem is beszélve. Szóval summa-summarum, abból a kipróbált kevés game-ből, így az év vége előtt a God of War 3-at tenném meg 2010 játékának, mert röviden: élvezet volt minden perce.
Nemsokára bepötyögöm ezt a firkálmányt, és elküldöm nektek, mint első levelemet a Dumaládába. *(Hurrá! K)* Tessék pezsgőt bontani. ***(Pukkk. RB)***
Addig is:
Mahalo!

edWood

Üdv!

Nos, az év játéka számomra egyértelműen a God of War 3! ***(Most eltekintve a rajongástól, szerintem dicséretes, hogy a gémerek nagyja nem csak az év második felében kijött nagy nevekre emlékszik. RB)*** Emlékszem, mikor még anno a PS2-őn játszottam az első és második résszel. Semmilyen videojáték nem fogott meg annyira, mint a God of War! Egyszerűen nem tudtam letenni. Magával ragadott a történet, a hangulat, az egész játék. Ezt az érzést csak a 3. részt tudta felülmúlni. Grafika? Csodálatos, gyönyörű. Zene? Fülbemászó, még most is hallom. Történet? Precízen kitalált, jól összerakott, méltó lezárása a sorozatnak. És a stáblista utáni jelenetnél, a legvégén tátott szájjal néztem. Most mivan? Kérdeztem magamban. Azóta sikerült rájönnöm. Annyit mondok, hogy a PSP-s Ghost of Sparta utolsó mondatában rejlik a válasz a GoW3 stáblista utáni végére. Hihetetlen!

roli33

Hali!

Nos, nekem idén a 3 nagy kedvencem a Mass Effect 2, a Dragon Age Awakening (igaz, az csak kiegészítő...) és a Battlefield Bad Company 2 volt. Még több idei kedvencem is lenne, csak azokat még nem tudtam megvenni. XD ***(Lesz mit pótolnod. RB)***

Hello!

Idén rengeteg jó játék jelent meg, és szerencsénkre ezek jól eloszlottak a hónapok között. Év elején jött a Heavy Rain, majd a God of War 3, aztán félidőben érkezett a Red Dead Redemption, és az év végi hajrában pedig a további esélyesek, mint a Gran Turismo 5, vagy a Call of Duty: Black Ops. (Ebből azért valamennyire látszik, hogy melyik platformon játszom :)).Szóval nehéz a választás, és előreláthatóan 2011 még durvább lesz, de ez nekünk csak jó.
Idei legjobb a fentiek közül szerintem a Red Dead Redemption lett. Megjelenése előtt sokan tévesen egy western GTA-nak állították be, de ennél nagyobbat nem is tévedhettek volna. Ugyan stílusában, és játékmenetében találhatóak azonosságok, de a RDR-nek sikerült szinte mindenben valami újat mutatni. Ilyen jól az adott kort játéknak még soha nem sikerült bemutatnia, John Marston bőrébe pedig pillanatok alatt sikerült beleélnem magamat. A történet hosszára sem lehet panaszunk. A minijátékokkal többet sikerült játszanom egy végigjátszás alatt, mint sok más AAA cím teljes Single Player hossza. És ezt csak tovább fokozta a megannyi megjelent DLC, amik közül az Undead Nightmare jogosan pályázhat az Év DLC díjára is, annyira jól eltalálták. A RDR a tartalom mellett vizuálisan is csupa szépet nyújtott, és ha valaki véletlenül megunta a magányos farkas szerepét, csatlakozhatott benne a szinte végtelennek tűnő multiplayerébe, ami a jól bevállt xp szerzéses fejlődésen alapult.
Üdv:

Fehér Tamás

(Ehhez különösebb kommentár nem is szükséges, szépen kiálltál a RDR mellett, bár én mást tennék meg az év játékának. RB)



Sziasztok!

Lássuk csak, a téma kötetlen, nem kell hosszú perceket töltenem minden mondat megfogalmazásával, hisz most nem egy konzolért megy a levélírók között a virtuális harc. Igen, végre hátradőlhetek és írhatok bármiről, ami csak nyomja a kis lelkem eldugott pincéjét. Na, jó. Akkor kinyitom azt az ajtót, hagy dőljön ki minden onnét! Ami mostanában leginkább foglalkoztat az az, hogy készülök elszállingózni a biztonságos családi fészekből és önálló életet kezdeni kedves barátnőmmel *(Éljen éljen, végre egy beválálós olvasó. K)* (vagyis én másoknak mindig úgy mondom, hogy csajom, de ez ő valamiért nagyon hergeli. Tényleg! Ami meg engem készít ki, ha egy fiatal azt mondja, hogy 'párom". Nem tudom mér, ez anyámék szájából még ok, de amúgy meg…). *(Azért remélem jól kijöttök a pároddal. K)* Hoppá, egy kicsit elkalandoztam. Szóval ott tartottam, hogy költözés. Nem tudom közületek már valaki esett már át lakásfelújításon, de én azt hittem beleőszülök. *(Jelen… ráadásul most is hamarosan esedékes. K)* Enyhe aggodalmaim voltak továbbá azzal



kapcsolatban is, hogy mennyire lesz elnéző a barátnőm a napi kis Xbox adagommal. Na mindegy, egyszer fel kell nőni, szóval majd csak megszokja :D. *(Majd késő este, miután lefeküdt. K)* ***(No meg persze ha nem a régi búgós modellel rendelkezel. RB)*** Viszont ha már ennyire kíváncsiak vagytok, engedek nektek és elmesélem az idei évben meghatározó játékélményem. Ami nem volt más, mint az új COD Black Ops multi része. Kihagyhatatlan élmény, amikor 6-an magyarok összeállunk és írtjuk a többi nemzet fiat. *(Ez az utsó mondat olyan, mintha egy bőrfejű mesélte volna egy szombat estéjét. K)* Csak azt mondja már meg nekem valaki, hogy ha be van rakva a játékba az a hülye last stand, akkor miért gáz ha valaki használja? ***(Az online játékok íratlan szabályai, ó de szépek… RB)***
Na mára ennyi telt tőlem, egyébként is melóból írok, úgyhogy most már nincs több időm rátok.
Üdv:

Ádám



Üdv szerkesztőség!

Gondoltam már én is írok nektek egy levelet. :) Számomra mi volt az idei év játéka? Hát a Kingdom Hearts: Birth By Sleep! A játék megjelenéskor nem is érdekelt, ki se akartam próbálni. De egy szép nap néztem a weblapotokat, és lám megláttam egy nyereményjátékot, amelyben ezt lehetett nyerni. Gondoltam megpróbálom megnyerni, írtam is egy kommentet, hogy mi tetszik a magazinban. Nem hittem volna, hogy sikerülne, de egy reggel újra felnéztem az internetre, és látom az új hírt: eredményhirdetés van. Hát megnéztem, és olvastam, aztán majd kiugrottam a bőrömből! Én nyertem meg! Hát aztán mikor megjött a játék a postán, akkor ki is próbáltam, és azonnal magába szippantott. Most elkezdeném írni, hogy milyen jó meg minden, de ti már írtatok erről egy cikket. Számomra ez az idei év legjobb játéka, mely kedvenc kiadóm, a Square Enix jóvoltából jelent meg. *(Számomra ez az idei szám egyik legjobb levele, mely az egyik kedvenc olvasóm, Andy jóvoltából íródott meg. K)*
Olvasótok:

Andy Lightning



Sziasztok!

A témához nem fűznék sokat, mert még nem játszottam a kötelezőnek is mondható játékokkal, ugyanis kb. 3 hónapja van PS3-am, az alatt az idő alatt pedig, régebbi játékokat vettem, és így még nincs olyan játék, ami számomra az év játéka lenne az idei évben. (*Ez aztán volt egy mondat. K)* De igyekszem a továbbiakban bepótolni a jobbnál jobb címeket minél hamarabb! Rövid leszek, úgyhogy még annyit, hogy az újság nagyon frankó, ti vagytok a legjobbak, és remélem nagyon sokáig is azok maradtok, csak így tovább. *(Nagyon sokáig mi maradunk a legjobb nyomtatott konzolos sajtó, amíg rajtunk kívül nincs is más, addig tuti. K :)* ***(Ekkora jóstehetség ül mellettem, most mondjátok meg. :) RB)*** Na, elég is volt a nyalizásból gondolom már idegesítelek benneteket (vagy ha nem, akkor rakjatok be az újságba :D). *(Beraktunk, idegesíts másokat is. K)*

Balázs

Sziasztok!

Most végre nem felejtettem el megírni a levelet (éljeen! :D). Akkor kezdjük: Számomra az év játéka az F1 2010. Az év sportjátéka pedig a PES 2011. Az F1 azért, mert egyszerűen nagyszerű. Át lehet élni, mintha tényleg Te ülnél a kormány mögött, főleg kormány kontrollerrel! ;) Én idén inkább tavalyi játékokat vettem, meg 2010-es remake-et PoP Trilogy formában, ezért ezeket nem említeném. Tudom, hogy a hivatalos cím úgyis a HR, vagy az RDR, esetleg a Vanquish készítőnek a markában foglal majd helyet, de engem a Forma-1 játék fogott meg igazán. Plusz nekem különösem szép játék ez, két dologért: egyik, hogy amúgy is imádom az F1-et, a másik, és fontosabb, hogy tőletek nyertem! *(Ezt olyan szépen írtad. K)* Ez örök emlék marad bennem, remélem, sokáig játszhatok még vele! A trófeái sem vészesek, ötletes legtöbbjük. A karrier mód is vagány. Mondjuk sokan leszólták a játékot, hogy így rossz-úgy rossz, de nekem bejött, hibái meg melyik játéknak nincsenek? *(Állítólag létezik ilyen, minden fanboy ismer néhányat! K)* ***(Hibátlan játék nincs, de azért, no jó, nem rugdalom többet az F1-et, csak javítsák már ki! RB)*** Apuval szoktam játszani leginkább, köszönöm nektek még egyszer! ***(Igazán nincs mit, de 22 évesen már bajnok legyél az igaziban is, a prémiumot majd megbeszéljük. :) RB)*** A PES pedig egy nagyon szép, élethű focis game, a sport kedvelőinek kihagyhatatlan, és extrái miatt is érdemes beszerezni! De biztos vagyok benne, akármelyik játék is lesz a Goty, meg fogja érdemelni, mert érdemtelen győztes nincs! Nem is nagyon ragozom tovább a szót, kívánok mindenkinek jó játékot, és kellemes ünnepeket így előre!
Ui: Nagyon király az új szám is, csak így tovább! ;)
Üdv:

Sparky12

Amikor nem elég a maximum

Az eső szakad. Életkedvem nem sok. *(Tipikus egyetemista. K)* Itt megy a karácsonyi muzsik, amikor is írom eme sorokat az egyetemen. Most a riasztó is sípol össze-vissza mellettem. Baromi jó. No, akkor lássuk is, miről lesz ma szó. Tehát RB úr a "legjobb játék, amivel idén játszottál" témát hozta fel. (Javaslat: január végi számban legyen a szilveszter+gaming.) *(Pl. Kinect-es ivójátékok mustáros virslivel? K)* Nos, sosem láttam PS3-at - csak képen-, nem vagyok Jani (Dani, nem vagy egyedül.), és a többi jelenlegi konzolhoz sincs szerencsém. *(Nagyon ritka darab, egy-két neves nyugati múzeum jutott csak hozzá néhány kósza példányhoz. K)* Ehelyett - eléggé idegesítő a riasztó amúgy! - én egy eléggé elvont témakörbe ástam be magam. Tudjátok, milyen érzés az, amikor teljesítesz egy kínai nyelvű játékot úgy, hogy nem tudsz kínaiul? *(Nem tudom, belőlem hiányzik ez a kínai fétis. K)* Hogy a képedbe hány egy képernyőt öt másodpercig, aztán már megint a főcímképernyőt látod? ***(Hát, te tudod, hogy mire éri meg elfeccölni az időt. RB)*** Nem egy példa van erre; sőt van olyan, ahol normálisan esélyem sincs nagyon. Final Fantasy Legends 3, Gameboy. Biztos ismerős lehet sok retro felé orientálódónak. Na, ebből készült egy NES port is, na, most kapaszkodjatok meg, Mojie Bazhu néven - sőt, Mojie Tashi néven is kiadták ugyanazt, csak más főcímképernyővel... - és ez kb. 5-6 éve (igen, a XXI. sz. elején...) készült el egy... no nem mondok nevet, de egy olyan cég jóvoltából, ami manapság már inkább MP3/MP4 lejátszókat készít. *(„Mojie Bazhu", ez tetszik K:)* Ezt a játékot bevallom, nem tudom végigvinni. Mi ez, hogy minél nagyobb szinten vagy, annál könnyebben ölnek meg az ellenfelek a random encounterekben? És én ilyenekkel foglalkozom rengeteget - s ez még csak a felszíne az egésznek. De best game played? Én inkább úgy próbálnám interpretálni, hogy legjobb játékélmény. Tehát... Chrono Trigger. Viszont nem a SNES változat! A fentebb meg nem nevezett cég ugyanis ezt is átportolta NES-re! Egész jól ment, amíg el nem jutottam a legvégére. Már 99-es szinten, legjobb felszereltséggel készültem a végére. El is jutok az utolsó bosshoz, aki nem Lavos (aki pedig becsapódik a Földbe a játék közepe felé...), hanem Magus (vagy kínaiul nevezve Mowang). Reméltem, hogy maximum karakterekkel könnyen padlót nyal a szerencsétlenje. Ehelyett, Frog EGY, Magus által idézett Dark Spelltől maximum HP-n kidőlt! Egy kör múlva (itt nincs ATB, hogy megvár Téged a játék...) Marle is borult szépen. "EZ MI A 3,14CSA?" kérdeztem, s miközben az itemek között lapoztam volna a negyedik oldalra, ahol a revive item volt, még egy Dark Spell a nyakamba... és Crono túlélte, gondoltam, ezután megidézek a fejére egy erős spellt, ami sebzett rajta 60-at (LOL), de ő még egy DS-t idézve -148 (vagy több, max HP-je Crononak 297...) HP, Crono is meghalt, GAME OVER! Hatalmas mázlival és savestatetömeggel (megjegyzem, ezt állítólag a játék készítői se tudták megcsinálni rendesen!) eljutottam a "második formájához", ami előtt nem adott lehetőséget káraim kijavítására; nem, ehelyett AZONNAL ment tovább... és Crono egy találattól meghalt. Itt (közben jó pár dolgot kipróbáltam, utánanézve másoknak sem sikerült legyőzni) elővettem a hexeditort, felcsűrtem a statjaim (65535 HP sebzés? Jöhet!), és megláttam a (gagyi) befejezést. Na EZ volt az, ami jól esett. A port rossz amúgy. Pokémon ellenfelek, többek között. *(Nem teljesen jött át a kínai sztori, de legalább eredeti. K:)*
Ennyi mára, kellemes ünnepeket így előre mindenkinek... nekem nem lesz az, de én annyit érek, mint WC papír a tuskóban, de mindegy, pápá emberek. *(Bírom a palit. K)* ***(Ajánlom figyelmedbe az alábbit, vagy jöhet a köv. fokozat. RB)***

V-alaki

Gondolatszilánk a karácsonyról

Kiégett az égő?
Utálod a bejglit?
Az ajándék se valami jó?
NEM SZÁMÍT!
Hisz a szeretet a legfontosabb!

Írta:

sawbsaw

(Egyszerű vagy mint egy szelet parizer, de aranyból van a szíved. K) Boldog karácsonyt (majd) mindenkinek! *(Ja, a szomszédod pl. forduljon fel! K)*

Köszönjük mindenkinek a részvételt. Jövőre folytatjuk ugyanitt. Ne feledjétek, immáron Konzoltáció néven. V-alaki tanácsát megfogadva legyen a téma: szilveszter+gaming… +nők+pia, aztán ami ezekből emlékként megmaradt. Elektronikus (konzoltacio@konzol.eu) és hagyományos formában várjuk tehát továbbra is szerzeményeiteket. Ciao!

RBaly és Krisz



Impresszum

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

Kiemelt partnereink:



www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében a lap 100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnerünk:



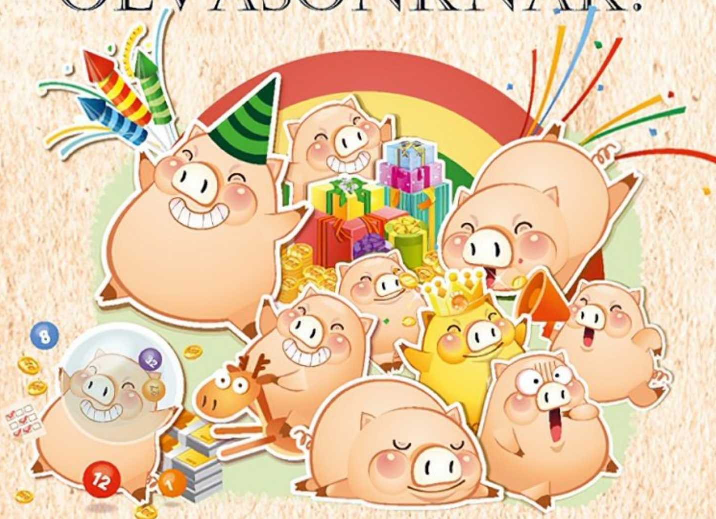
playstationcommunity.hu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

2011

BOLDOG ÚJ ESZTENDŐT KÍVÁNUNK MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK!



Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
God of War Ghost of Sparta játékot nyert: Tóth László (Budapest)
God of War Ghost of Sparta pólót nyertek: Horváth Ákos (Budapest), Dudás András (Sződliget)
Shaun White Skateboarding játékot nyertek: Zelenka Rita (Budapest), Balogi Bence (Gyöngyössolymos), Szabó Norbert (Budapest), Ungvári Balázs (Tárnok)



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

599 Ft-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.